

**La adaptación fílmica del cómic en el
contexto del cine japonés contemporáneo
(1999-2007)**

Tesis doctoral elaborada por

Francisco Javier López Rodríguez

Bajo la dirección de

Inmaculada Gordillo Álvarez

Dentro del programa de doctorado

Procesos de la Comunicación

Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad,

Facultad de Comunicación, Universidad de Sevilla



Índice

Notas sobre el estilo.	1
Prólogo.	3
Capítulo 1. Contextualización de la investigación.	9
1.1. Formulación del problema.	9
1.2. Delimitación del objeto de estudio.	16
1.3. Hipótesis.	20
1.4. Objetivos de la investigación.	21
1.5. Justificación.	24
1.6. Fundamentos teóricos.	28
1.6.1. Teorías de la adaptación.	28
1.6.1.1. Primeras aproximaciones.	30
1.6.1.2. Debates en torno a la fidelidad respecto a la obra original.	31
1.6.1.3. Tipologías de adaptaciones.	34
1.6.1.4. Análisis discursivos.	35
1.6.1.5. Intertextualidad.	38
1.6.1.6. Aportaciones españolas a la teoría de la adaptación.	39
1.6.1.7. Adaptación cinematográfica de obras teatrales y narrativa gráfica.	41
1.6.2. Investigaciones sobre cine japonés.	43
1.6.2.1. Aproximaciones generales al cine japonés.	44
1.6.2.2. Historia del cine japonés.	45

1.6.2.3. Autores del cine japonés.	50
1.6.2.4. Géneros del cine japonés.	52
1.6.2.5. Estilos fílmicos dentro del cine japonés.	53
1.6.2.6. Estudios culturales basados en el cine japonés.	55
1.6.2.7. Transnacionalización del cine japonés.	57
1.6.3. Estudios sobre el cómic japonés.	58
1.6.3.1. Aproximaciones generales al cómic japonés.	60
1.6.3.2. Géneros del cómic japonés.	62
1.6.3.3. Gramática visual del manga.	64
1.6.3.4. Principales autores del cómic nipón.	66
1.6.3.5. Estudios culturales sobre el cómic japonés.	67
1.6.3.6. Difusión internacional del manga.	70
1.6.3.7. Estudios sobre fans del cómic japonés.	72
1.7. Marco de referencia.	73
1.7.1. Las teorías sobre la adaptación en la era digital.	74
1.7.2. La adaptación cinematográfica en el cine japonés.	80
1.7.3. Conexiones entre convergencia y el <i>media mix</i> .	86
1.7.4. Análisis de adaptaciones cinematográficas de cómics japoneses.	92
1.7.5. Fundamentos conceptuales.	99
1.8. Metodología.	101
1.8.1. Análisis multimodal del discurso aplicado a textos cinematográficos.	102
1.8.2. Modelo de análisis utilizado para el estudio de la adaptación cinematográfica del cómic japonés.	114

1.8.2.1. Análisis de la dimensión formal.	116
1.8.2.2. Análisis de la dimensión narrativa.	119
1.8.2.3. Análisis de la dimensión socio-cultural.	124
1.8.3. Corpus de estudio.	131
1.8.4. Limitaciones de la investigación.	135
Capítulo 2. La adaptación cinematográfica del manga de acción.	137
2.1. Introducción.	137
2.2. Análisis de los aspectos formales.	141
2.3. Análisis del trasvase de contenidos narrativos.	163
2.4. Análisis de los elementos socio-culturales.	177
Capítulo 3. La adaptación cinematográfica del manga romántico.	197
3.1. Introducción.	197
3.2. Análisis de los aspectos formales.	203
3.3. Análisis del trasvase de contenidos narrativos.	224
3.4. Análisis de los elementos socio-culturales.	239
Capítulo 4. La adaptación cinematográfica del manga de terror.	259
4.1. Introducción.	259
4.2. Análisis de los aspectos formales.	263
4.3. Análisis del trasvase de contenidos narrativos.	282
4.4. Análisis de los elementos socio-culturales.	300
Capítulo 5. La adaptación cinematográfica del manga deportivo.	317
5.1. Introducción.	317
5.2. Análisis de los aspectos formales.	321
5.3. Análisis del trasvase de contenidos narrativos.	340

5.4. Análisis de los elementos socio-culturales.	358
Capítulo 6. Conclusiones.	377
6.1. El estudio de la adaptación cinematográfica como disciplina académica.	377
6.2. La adaptación del cómic en el contexto del cine japonés contemporáneo.	384
6.3. Estrategias identificadas en la traducción semiótica del manga al cine.	393
6.4. Estrategias identificadas en la traslación del contenido narrativo.	406
6.5. La realidad socio-cultural japonesa a través de los productos comunicativos.	411
6.6. Futuras líneas de investigación.	418
Epílogo.	423
Bibliografía.	427
Cómics analizados.	475
Anexo I. Films más taquilleros en Japón (2004-2014).	477
Anexo II. Modelo de ficha utilizada para el análisis formal de los cómics.	493
Anexo III. Modelo de ficha utilizada para el análisis formal de los largometrajes.	495
Anexo IV. Ficha de codificación narrativa de los cómics.	497
Anexo V. Ficha de codificación narrativa de los largometrajes.	499
Anexo VI. Fichas técnico-artísticas de los largometrajes analizados.	501

Notas sobre el estilo.

- En este trabajo de investigación los nombres de las personas japonesas han sido occidentalizados de tal modo que se ofrece en primer lugar el nombre y a continuación el apellido. Pese a que en el idioma japonés la norma es que el apellido preceda al nombre (por ejemplo, Tezuka Osamu), se ha optado por adaptar el orden al sistema español puesto que esta convención es habitual en las publicaciones occidentales sobre cine y cómic japonés.
- Los títulos de los cómics y películas mencionados se presentan en primer lugar en su versión occidental (en español cuando han sido comercializados en España o en inglés cuando no existe versión española) seguida del título original en japonés. En los casos en que no existe título en inglés, se ha optado por ofrecer una transcripción fonética del título original en japonés.
- Las reproducciones de imágenes tales como viñetas de cómics y fotogramas de largometrajes que se incluyen en este trabajo se han realizado con fines ilustrativos y como ejemplos de los aspectos tratados en el texto. Los derechos de dichas imágenes, que han sido incluidas bajo el amparo del derecho de cita establecido en el artículo 32 de la Ley de Propiedad Intelectual de España, pertenecen a los titulares de su *copyright*.
- Este trabajo utiliza el estilo de referencia Harvard, según el cual las citas se sitúan dentro del texto. La recopilación bibliográfica de fuentes citadas se encuentra en el epígrafe Bibliografía. Como guía para referenciar las publicaciones se ha usado el documento “Harvard Referencing Style” del University College Dublin en su edición de marzo de 2014.

Prólogo

"De hecho, Japón entero es una pura invención. No existe ese país, no existe esa gente.

(...) Los japoneses son, como he dicho, simplemente un estilo, una exquisita fantasía artística. Y por tanto si deseas ver un efecto japonés, no te comportarás como un turista y te marcharás a Tokio. Al contrario, te quedarás en casa y te empaparás de la obra de ciertos artistas japoneses y luego, cuando hayas absorbido el espíritu de su estilo y captado las características imaginativas de su visión, te sentarás cualquier tarde en el parque o pasearás por Piccadilly, y si no puedes ver un efecto absolutamente japonés allí no lo verás en ninguna parte" (Wilde, 2001: 123).

La cita con la que se inicia esta tesis doctoral procede de *La decadencia de la mentira*, un ensayo escrito por Oscar Wilde y publicado por primera vez en 1889. El texto consiste en un diálogo entre dos personajes que discuten sobre la función del arte y su relación con la realidad. En esta obra, concebida como crítica y reacción ante el arte realista propio de finales del siglo XIX, se argumenta la superioridad y la independencia del arte respecto al hombre, a la sociedad, al tiempo histórico y a la naturaleza. Wilde sostiene que el arte, considerado como la forma más elevada y refinada de la mentira, no tiene más función que expresarse a sí mismo y moldear, a través de su influencia, nuestras vidas.

Wilde menciona a Japón como ejemplo de que el arte es incapaz de describir o presentar una cultura, una nación o un tiempo histórico de modo realista, auténtico o veraz. Más bien al contrario, la propia idea de "lo japonés" es creada por las obras artísticas niponas que observamos. "Los japoneses son la creación consciente y deliberada de ciertos artistas individuales" (2001: 121-123), afirma Wilde en su intento

por demostrar que el arte modifica nuestra visión y determina nuestra percepción de la realidad. Así pues, siguiendo el planteamiento de Wilde en la cita inicial y extrapolando la función mediadora-creadora del arte al cine, podríamos pensar que no sería necesario ir a Japón para comprender la cultura nipona sino que únicamente visionando largometrajes podríamos ser capaces de llegar a saber qué piensan, cómo sienten o de qué modo actúan los japoneses. Es decir, al sumergirnos en la estética, en la ficción y en las ideas generadas por artistas nipones (cineastas, guionistas, actores, músicos, escritores, creadores de cómics) podríamos impregnarnos de *japonesidad* y ser capaces ver el mundo como un japonés lo haría. El cine podría ser, pues, una especie de ventana que nos permitiría aprehender el alma de Japón. ¿Es esto cierto? ¿Algo así es posible? ¿Realmente posee el medio cinematográfico esta capacidad de comunicación intercultural? ¿O más bien se trata de una sublimación, es decir, una impresión estética que se instala en nuestra retina y nos hace creer que conocemos una realidad exterior cuando, simplemente, estamos proyectando nuestras propias ideas? Sin duda, yo mismo me he planteado en numerosas ocasiones estas cuestiones y en ellas se encuentra precisamente el impulso inicial que originó el presente trabajo de investigación.

Mi primer encuentro con el cine japonés se produjo allá por el año 2005, en el contexto de mis estudios de Licenciatura en Comunicación Audiovisual en la Universidad de Sevilla. En una asignatura sobre la historia del cine universal dedicamos un par de semanas al cine japonés, representado por un largometraje de Ozu y otro de Mizoguchi. Por aquel entonces había comenzado a interesarme por la cultura audiovisual japonesa puesto que entre mis aficiones se encontraban el manga (el cómic japonés), la animación y los videojuegos. Sin embargo, de algún modo, las dos películas que vimos en clase me impactaron decisivamente. Tanto en *Cuentos de la luna pálida*

de agosto (*Ugetsu monogatari*, Kenji Mizoguchi, 1953) como en *Buenos días* (*Ohayô*, Yasujiro Ozu, 1959) creí poder percibir ciertas características propias de la cultura japonesa tales como la tradición heredada del periodo feudal, las particulares relaciones familiares, el lenguaje corporal, los valores, la mitología, la evolución de la sociedad... Pero varias dudas cubrían las ideas sobre Japón que surgieron en mí a partir de estas películas: ¿hasta qué punto podía considerar representativo lo que yo veía como típicamente japonés?, ¿era el cine un medio adecuado para acercarme a la cultura japonesa?, ¿me permitiría el visionado de películas japonesas conocer mejor la realidad socio-cultural de ese país o más bien moldearía mi mirada con ideas e imágenes tamizadas por la naturaleza propia del medio cinematográfico?, ¿hasta qué punto la imagen de Japón que aparece en el cine es similar o difiere respecto a la que encontramos en otros productos culturales procedentes de dicho país, como el cómic o la animación?

Esta tesis doctoral surge, por tanto, de mi necesidad como persona, espectador e investigador de intentar responder a tales cuestiones. Dicho proceso, al cual he dedicado los últimos años de mi vida, se ha desarrollado a través de tres vías principales de aproximación hacia Japón y su cine. En primer lugar, me he convertido en un espectador habitual de cine nipón. En la medida de lo posible, cada semana intento ver varias películas japonesas y no dudo en decantarme por un film nipón antes que por obras procedentes de otras cinematografías. Esta experiencia directa ha hecho que me familiarice de primera mano con la estética, con la diversidad de géneros, con el estilo de ciertos autores, y con las temáticas más habituales del cine japonés, además de educar mi gusto y permitirme desarrollar mis propios juicios de valor. En segundo lugar, he continuado con mi formación en Comunicación Audiovisual a través de un Máster en

Teoría y Crítica Cinematográfica (MSc in Film Studies) en la Universidad de Edimburgo, mis estudios de doctorado dentro del programa "Procesos de la Comunicación" de la Universidad de Sevilla, mi experiencia como investigador en el grupo ADMIRA (Análisis de Medios, Imágenes y Relatos Audiovisuales), y mis labores docentes en la Universidad de Sevilla. Todo ello me ha permitido obtener un conocimiento amplio sobre el cine como medio de comunicación en sus dimensiones teóricas, narrativas, estéticas y socio-culturales. En tercer lugar, considerando que para poder evaluar adecuadamente la relación entre el cine japonés y la cultura nipona es necesario estar familiarizado con el idioma, la sociedad, la historia y el arte japonés, he dedicado bastante tiempo a formarme en estos aspectos de un modo generalmente auto-didacta a partir de la lectura de libros y artículos sobre aquellos aspectos que consideraba interesantes o que, tras su aparición en ciertas películas, llamaban mi atención. Así, a través de fuentes bibliográficas secundarias, he podido entender mejor ciertas conductas, eventos históricos o temas de relevancia social que aparecían en los films que visionaba. Del mismo modo, con el objetivo de experimentar directamente la vida en Japón realicé una estancia de un año de duración en Tokio (desde septiembre de 2012 a septiembre de 2013), donde pude estudiar japonés y cursar varias asignaturas en la Universidad de Estudios Extranjeros de Tokio (Tokyo University of Foreign Studies). También participé durante seis meses (desde septiembre de 2014 a marzo de 2015) en un programa especial de la Fundación Japón que tuvo lugar en el Japan Foundation Japanese-Language Institute de Osaka, gracias al cual continué estudiando el idioma y tuve la oportunidad de realizar trabajo de campo relacionado con mi investigación (visitas a museos, archivos fílmicos, bibliotecas; entrevistas con profesores e investigadores). Sobra decir que estas experiencias fueron tremendamente fructíferas en

términos de crecimiento personal y desarrollo de conciencia social (en el sentido del término inglés *cultural awareness*), además de permitirme desarrollar la labor de investigación necesaria para escribir esta tesis doctoral.

El fruto del trabajo realizado durante esos años se ofrece a continuación. Las páginas que siguen son un fiel reflejo de mis ideas, mis intereses, mis reflexiones, mis lecturas, mis dudas, mis preocupaciones... Considero que las preguntas que motivaron mi deseo de investigar sobre el cine japonés son de difícil respuesta y que probablemente ni siquiera haya una solución certera sino tan solo aproximaciones parciales y limitadas que nos pueden permitir comprender progresivamente cómo funcionan las dinámicas relacionadas con la representación cultural, las influencias recíprocas entre distintos medios de comunicación, y la recepción de productos comunicativos procedentes de contextos culturales ajenos. No obstante, si mi investigación consiguiera arrojar luz sobre alguno de estos puntos, ofrecer una herramienta metodológica útil que pueda ser utilizada en otros estudios o sencillamente fomentar el interés de algún/a investigador/a sobre estos temas, consideraría más que bien invertidas las horas de trabajo empleadas para elaborar el texto que a continuación comienza.

Capítulo 1

Contextualización de la investigación.

1.1. Formulación del problema.

La cultura japonesa y sus distintas manifestaciones han atraído desde hace varios siglos la atención de numerosos artistas e intelectuales occidentales, muchos de los cuales encontraron en Japón inspiraciones, enigmas y desafíos. En cierto modo, es posible afirmar que tal atractivo se basa en la noción de diferencia, de unicidad, que parece rodear todo lo procedente de dicho país. Barthes definió la cultura japonesa como “el imperio de los signos” y la consideró como “the possibility of a difference, of a mutation, of a revolution in the propriety of symbolic systems” (1970: 3-4). Para Barthes, la imagen de Japón podía ser construida a partir de una serie de rasgos que él percibió como vacíos de sentido pero, al mismo tiempo, fascinantes para un extranjero¹. Esta construcción de Japón como una entidad distinta y diferenciada puede ser vista como un ejercicio de orientalismo, término que originalmente designó el estudio de Oriente hasta que Edward Said abrió un intenso debate sobre las relaciones de poder que se han establecido entre los países del Este y el Oeste con su obra *Orientalism*. Said argumenta que “the Orient was almost a European invention, and had been since antiquity a place of romance, exotic beings, haunting memories and landscapes, remarkable experiences” (1978: 1). En su opinión, el orientalismo puede ser

¹ Trifonas ha destacado la perspectiva etnocentrista de Barthes en este texto al afirmar que “Barthes writes his cultural history of Japan from a Western point of view which he cannot simply put aside or step back from. He is always already inside this situation of writing from the location of one to whom the experience of being a foreigner is ever present here. (...) *Empire of signs* is a way for Barthes to come to grips with the *otherness of Japan* and the exotic ideal of its cultural history as seen from a Western point view” (Trifonas, 2001: 53).

considerado como un ejercicio del poder europeo y norteamericano sobre las naciones orientales más que como un discurso válido sobre el Oriente, puesto que los intentos occidentales de representar lo oriental siempre han sido propensos al racismo, la simplificación y la estereotipia.

Siguiendo esta perspectiva, podemos considerar que la imagen occidental de Japón a lo largo de la historia ha sido principalmente limitada y opaca, condicionada por numerosos factores sociales, económicos y culturales. Esta visión lejana y parcial ha contribuido a la construcción de distintas representaciones de Japón que, a pesar de que difieren notablemente entre sí, todas ellas comparten el rasgo común de la diferencia respecto a lo occidental. Así, es posible argumentar que Japón es un concepto poliédrico y heterogéneo con numerosas caras y formas, todas ellas fascinantes y atractivas para la mirada extranjera. Susan Napier señala algunas de estas imágenes de Japón:

“At various moments ‘Japan’, when viewed with Western eyes, has been: a nation of ascetic artists living in harmony with nature; a fascinating but faintly comic culture of ambitious men trying to beat the West at its own game; a vulnerable but erotic feminine presence eager to sacrifice herself for the Western male; a noble civilization of disciplined warriors; a brutal horde of subhuman soldiers intent on world domination; a culture of priests offering enlightenment to a world lost in material excess; a brutal horde of suit-wearing executives intent on destroying the American economy; and, most recently, a world of techno and pop culture innovation that is synonymous with the word cool” (2007: 2).

Esta percepción de lo japonés como un ente lejano, mutable, exótico y, en cierto modo, indescifrable se ha materializado de forma excepcional en el estudio y la crítica del cine

nipón que se ha venido realizando en Europa y Estados Unidos durante décadas. Afectado continuamente por prejuicios orientalistas y juicios de valor ajenos al contexto cultural originario de la producción fílmica, el cine japonés ha sido considerado en numerosas ocasiones como “extraño” y “diferente” tanto por los espectadores como por algunos de los académicos que se han dedicado a su estudio.

Los primeros puntos de encuentro entre el cine japonés y las audiencias occidentales (espectadores, críticos, académicos) tuvieron lugar durante los años 50, década en la que comenzó a desarrollarse el interés por el cine injustamente catalogado como “periférico”². El éxito alcanzado por *Rashomon* (Akira Kurosawa, 1951) en la Mostra de Venecia en 1951 hizo que otros festivales comenzaran a exhibir films japoneses³, los cuales compartían entre sí el hecho de tratarse de producciones de corte histórico que mostraban un Japón feudal repleto de samuráis, geishas, *katanas* y kimonos. Es decir, reforzaban la imagen exótica que el imaginario euro-céntrico poseía respecto a Japón al tiempo que negaba u ocultaba la realidad social del Japón contemporáneo que empezaba a recuperarse de la postguerra⁴. Esta situación provocó

² Elena ha señalado el modo en que la crítica, y quizás consecuentemente la academia, ha venido “descubriendo” progresivamente diversas cinematografías periféricas. Así, durante los años 50 se prestó gran atención al cine japonés, indio y argentino. En los años sesenta el proceso se intensificó con la eclosión del cine cubano de la Revolución, el *cinema novo* brasileño, o los nuevos cines árabes (1999: 16-17). Durante los años 80 cobraron relevancia el cine chino e iraní mientras que con la llegada del nuevo milenio el testigo ha sido tomado por la pujante cinematografía de Corea del Sur, Tailandia y los cines de África.

³ En 1952 *Vida de Oharu, mujer galante* (*Saikaku Ichidai Onna*, Kenji Mizoguchi, 1952) conseguiría el Premio Internacional del Festival de Venecia y en 1953 *Cuentos de la luna pálida de agosto* (*Ugetsu Monogatari*, Kenji Mizoguchi) se alzaría con el León de Oro del festival italiano. Al año siguiente, *La puerta del infierno* (*Jigokumon*, Teinosuke Kinugasa, 1954) vencería en Cannes (Miranda, 2006: 33).

⁴ Weinrichter ha definido este proceso como “el efecto kimono” y sugiere que “los personajes actuales hacen más problemático que el espectador occidental ponga en marcha con ellos el mecanismo de ‘identificación’, tendiendo más bien a disparar los resortes de rechazo cuando se trata de proyectarse en

que durante los años cincuenta la prensa especializada y la crítica cinematográfica, fascinadas por el exotismo cultural de las películas japonesas, prestaran una atención creciente a dicha cinematografía. Sin embargo, estas obras llegaron descontextualizadas respecto a la estética y la evolución histórica del cine en Japón, por lo que las valoraciones que recibieron se basaban principalmente en el contraste entre las películas japonesas y las occidentales. Se establece entonces, prácticamente desde los inicios de su andadura internacional, una conceptualización del cine japonés como "diferente" en comparación con el cine europeo o norteamericano.

Tras este inusitado interés durante la década de los años 50, el cine japonés entró en una fase de letargo en lo referente a su circulación occidental hasta que a mediados de los años 70 se produce por parte de académicos la reivindicación del cine clásico japonés, principalmente representado por la obra de Yasujiro Ozu. Así, la revista inglesa *Screen* publicó en 1976 una serie de artículos en los que, gracias a las herramientas del análisis fílmico, se proclamaba una nueva lectura del cine de este director. Por ejemplo, Kristin Thompson y David Bordwell (1976) llegaron a la conclusión de que las películas de Ozu proponen esquemas formales similares a los del cine modernista occidental. Tres años después llegaría *To the Distant Observer. Form and Meaning in the Japanese Cinema* (1979), un libro decisivo en el que Noel Burch expone que Japón ha desarrollado un modo propio de representación distinto al modo de representación institucional (MRI). Considera que este modo de representación supone una crítica implícita al MRI en tanto que el modelo de cine narrativo que hemos aceptado como "natural" no lo es tanto, ni el único posible, tal y como demostraría la

quienes no son de raza blanca; sin embargo, ese rechazo queda neutralizado por la estilización de un cine de época en el que la lejanía cultural se funde con la temporal bajo el manto de raso de lo exótico" (2002: 17).

existencia de la alternativa desarrollada en Japón⁵. No obstante, estas manifestaciones pueden considerarse como síntomas de la voluntad euro-céntrica de “interpretar” en beneficio propio y con ciertos fines ideológicos las peculiaridades formales del cine japonés⁶. De hecho, la radical postura de Burch ha sido atacada o matizada por numerosos historiadores, entre ellos el propio Bordwell, que considera abusivas las pretensiones de Burch y lo acusa de sostener sus hipótesis con ejemplos excepcionales, ajustando su selección de textos fílmicos a las filmografías de algunos cineastas especialmente preocupados por explorar los límites de la forma cinematográfica (Miranda, 2006: 49).

La tercera ola de interés por el cine japonés se produce a finales de los años 90 y, en este caso, podemos identificar la confluencia de dos vías. Por un lado, la crítica internacional sitúa en el panorama mediático a ciertos directores japoneses que vienen a sustituir en el imaginario cinematográfico a cineastas previos y se convierten en estandartes del “cine japonés actual”. Por ello, no debe resultarnos sorprendente que Hirokazu Koreeda fuera premiado en Venecia en 1995, que Takeshi Kitano obtuviera su consolidación internacional como autor en 1997 al recibir el León de Oro por *Hana-bi* (a pesar de que en Japón no se le hubiera tomado en serio hasta entonces) o que el mismo año Naomi Kawase llamara la atención en Cannes con su obra *Moe no suzaku*. Es decir, la crítica cinematográfica y el circuito de festivales pusieron de manifiesto la

⁵ El deseo de usar el cine clásico japonés como herramienta para cuestionar las bases del modelo expresivo estadounidense queda patente cuando Burch afirma que “the people who most need to study this cinema in its most ‘radically Japanese’ form are those committed to constructing a through-going critique of the dominant modes of Western cinema” (1979: 17).

⁶ Weinrichter ha llamado a esta segunda ola de interés en el cine japonés “el efecto crisantemo” y lo caracteriza como “la voluntad, y la soberbia, eurocéntrica de leer en beneficio propio el sentido del estilo de Ozu sin tener en cuenta el sentido que pudiera tener dentro del sistema de representación japonés” (2002: 26).

existencia de realizadores japoneses contemporáneos que se caracterizaban por la repetición de modelos expresivos típicamente japoneses (Koreeda como heredero de Ozu), la equiparación con autores occidentales (Kitano como la versión japonesa de Tarantino) o eran ubicados como artistas innovadores (Kawase). Sin embargo, de modo paralelo a esta difusión del cine japonés en un contexto más bien minoritario y elitista, se produjo una expansión masiva de la cultura popular japonesa propiciada por el desarrollo de la tecnología digital y la implantación de Internet como hiper-medio de comunicación transnacional. Gracias a las nuevas posibilidades de interacción e información, diversas manifestaciones de la cultura popular nipona como el cómic japonés (manga), la animación japonesa (anime) y los videojuegos así como la música pop japonesa (J-pop) o las distintas modas propias de tribus urbanas han alcanzado un nivel de difusión en países occidentales sin precedentes. En el medio cinematográfico esta atracción se puede ejemplificar a través del éxito global que obtuvo el cine de terror japonés durante el periodo comprendido entre 1998 y 2003⁷. No obstante, pese a los avances en la comprensión intercultural y la gran cantidad de información disponible en la era digital, esta tercera ola continúa manteniendo el énfasis en la “peculiaridad” de la cultura nipona (Cueto, 2003). De hecho, con el progresivo interés despertado por otras cinematografías de países asiáticos como Corea o China, ciertos autores han expandido la noción de diferencia que caracteriza a las producciones japonesas. El trabajo de

⁷ Producciones japonesas como *The Ring* (*Ringu*, Hideo Nakata, 1998), *La maldición* (*Ju-on*, Takashi Shimizu, 2000) o *Llamada perdida* (*Chakushin ari*, Takashi Miike, 2003) gozaron de una distribución sin precedentes en territorios occidentales hasta que la efímera moda del terror japonés (J-Horror) fue fagocitada por la etiqueta genérica de “terror asiático” al llegar producciones similares de países como Corea del Sur o Tailandia así como por los *remakes* estadounidenses de estas obras. Estos procesos terminaron por diluir el “aroma” japonés de este tipo de films e hizo que las características temáticas y expresivas de tales obras quedaran inscritas en el imaginario abstracto del “terror asiático”.

Antoine Coppola, *Le cinéma asiatique* (2004), propone comprender el cine asiático (entendiendo como tal las producciones de China, Corea, Japón, Taiwán y Hong Kong) no como un sistema de representación opuesto al MRI sino simplemente diferente. Según Coppola, puede deducirse que antes de hablar de una diferencia oriental sería preciso señalar un trabajo permanente de diferenciación. Ya no cabría hablar de un modo de representación oriental, sino de una cierta noción típicamente oriental de la representación.

Estas tres fases han moldeado la imagen del cine japonés que tenemos en Occidente a través de diversos procesos en los que han intervenido la política de selección de los festivales de cine, las filias de la crítica cinematográfica, los discursos académicos sobre el cine japonés que se han elaborado desde las disciplinas (no siempre bien avenidas) de los Estudios Cinematográficos y los Estudios Japoneses, la mercantilización de las obras cinematográficas y los condicionantes que afectan a su distribución, el auge de las comunidades de fans, y el impacto de la tecnología digital. El resultado ha sido la continua consideración del cine japonés como una cinematografía diferente, pero es necesario plantearse si dicha diferencia se ubica en la producción fílmica de Japón o más bien en la mirada externa de quien cataloga, valora y sistematiza. Es decir, dado que las aproximaciones previas al cine nipón han estado marcadas por el desconocimiento del contexto de producción de las obras, por análisis de casos de estudio individuales, y por un punto de vista marcadamente etnocentrista (a veces incluso de modo inconsciente), se hace necesario reclamar un estudio riguroso del cine japonés que permita conocer los diferentes planteamientos, estilos, temas y modos de representación que conviven dentro de la cinematografía japonesa.

1.2. Delimitación del objeto de estudio.

Con el fin de contribuir al conocimiento sobre el cine japonés actual y teniendo en cuenta las limitaciones y los riesgos que existen al abordar como objeto de estudio productos culturales procedentes de un contexto socio-cultural ajeno, esta investigación parte de la siguiente premisa fundamental: a la hora de estudiar los films de un país o cultura distintos, es necesario tener en consideración tanto el contexto de producción como el contexto de recepción de los mismos. Por contexto nos referimos a los condicionantes económicos, sociales, culturales, tecnológicos y legales que determinan el uso y la significación de la obra cinematográfica. Tradicionalmente en el estudio del cine japonés ha primado el énfasis en el contexto de recepción, es decir, el modo en que las películas niponas han sido interpretadas en Occidente, mientras que el contexto de producción ha permanecido generalmente desatendido. Con el objetivo de subsanar en la medida de lo posible esta carencia, la primera fase de la investigación que se plantea en estas páginas consistió en un análisis de los datos de consumo y cifras de recaudación de la industria cinematográfica nipona para identificar qué películas eran las más taquilleras en Japón y ver si era posible encontrar alguna pauta común entre ellas. El análisis de las diez películas de producción nacional más taquilleras en Japón durante el periodo comprendido entre el año 2000 y el año 2014 arrojó como conclusión principal la creciente popularidad de films de imagen real basados en cómics, en series de animación o en series de televisión⁸. Sin duda, y a pesar de la impresión que pueda generar en el extranjero, la industria cinematográfica japonesa no se encuentra aislada sino que forma parte de un ecosistema mediático marcado por las interrelaciones entre múltiples medios de comunicación, grupos empresariales y franquicias creativas.

⁸ Los datos sobre los que se basó este análisis están disponibles en el Anexo I.

El análisis de los films más taquilleros en Japón durante la última década nos permite establecer los siguientes tipos de producciones, las cuales podemos considerar como representativas de los gustos de las audiencias niponas y de las tendencias cinematográficas del país: 1) Películas de animación basadas en franquicias populares, las cuales generan uno o dos largometrajes por año que se estrenan en periodos vacacionales y están dirigidos a audiencias infantiles. Muchas de estas franquicias tienen su origen en cómics (como es el caso de *Doraemon*, *Detective Conan* o *One Piece*) o videojuegos (*Pokémon*) pero se han diversificado a través de múltiples medios de comunicación. 2) Películas de imagen real basadas en obras literarias, las cuales suelen ser novelas publicadas recientemente y que son trasladadas a la gran pantalla en un intento por aprovechar el éxito de la obra original. Entre los géneros más exitosos destacan las historias de misterio, los dramas sentimentales y los relatos de tintes bélicos. 3) Películas de imagen real que surgen como *spin off* de exitosas series de televisión. Generalmente, tras la emisión de una o varias temporadas en cadenas de televisión, es frecuente que se estrene en cines un largometraje relacionado con el universo de la serie, ya sea a modo de historia extra o como *spin off* protagonizado por algún personaje. Cuando esta versión cinematográfica tiene el éxito suficiente es posible que genere secuelas e, incluso, una nueva temporada para televisión. Muchas de estas series de televisión se basan en cómics (*Rookies*, *Boys Over Flowers*) por lo que el contenido narrativo evoluciona a través de diversos medios y termina por diluir la noción de “versión original”. 4) Películas de imagen real basadas en cómics japoneses. Generalmente consisten en un único largometraje pero cada vez son más frecuentes los casos de adaptaciones de manga divididas en dos o tres películas que son gestionadas y publicitadas como super-producciones (*Death Note*, *Rurouni Kenshin*, *Gantz*). Entre las

adaptaciones más exitosas en taquilla destacan aquellas películas basadas en cómics de acción orientados a audiencias masculinas y con un gran despliegue de efectos visuales.

5) Películas de imagen real basadas en guiones originales. Son muy escasas y están ligadas al reconocimiento autorial de ciertos directores (Kouki Mitani, Hirokazu Koreeda) que han forjado un estilo propio e identificable. El reconocimiento de una película de autor en festivales de cine internacionales o en los Premios de la Academia de Cine Japonés también suele tener efectos positivos en los resultados económicos de este tipo de producciones.

Es necesario destacar que, pese a que los films dirigidos por prestigiosos cineastas no son en absoluto las obras cinematográficas más consumidas en los cines japoneses, este tipo de producción continúa siendo el objeto de estudio predilecto de los académicos occidentales que se acercan a la cinematografía japonesa. También las adaptaciones literarias suelen ser analizadas o tenidas en cuenta por los investigadores pero, desafortunadamente, la bibliografía sobre las franquicias transmediáticas, las conexiones entre series de televisión y cine, o las adaptaciones de cómics es prácticamente nula. Esta bifurcación entre producciones audiovisuales dignas de estudio (obras de cineastas-autores, adaptaciones literarias) y películas denostadas por su naturaleza comercial o por su relación directa con medios de expresión tradicionalmente considerados como populares (el cómic, la animación, el videojuego, la televisión) no deja de ser un vestigio de la clásica distinción entre alta y baja cultura. Sin embargo, dado que este tipo de producciones ocupa un importante sector en la industria audiovisual nipona así como en el imaginario socio-cultural de su audiencia, se hace necesario llevar a cabo un estudio sistemático de estas obras cinematográficas con el fin de alcanzar una visión más equilibrada de la cinematografía nipona.

Así pues, el objeto material de la investigación que se plantea a lo largo de estas páginas es la comunicación, un ámbito cuyo estudio es relativamente reciente y que, al tratarse de un fenómeno tan amplio y decisivo en la sociedad actual, son muchas las áreas científicas que se dedican a su análisis desde perspectivas más o menos diferenciadas. Así, la psicología se centra en los procesos mentales que intervienen en el acto comunicativo, las filologías estudian los distintos lenguajes del ser humano en el mundo o la sociología intenta descifrar los efectos de las representaciones que se difunden a través de los medios de comunicación, por citar algunos casos. Por ello, pese a los esfuerzos de ciertos investigadores por imbuir a la comunicación de teorías, conceptos, sistemas y metodologías propias, lo cierto es que a día de hoy se trata de un campo estudiado desde perspectivas multidisciplinares que, en gran medida, intentan complementarse las unas a las otras para poder entender un fenómeno tan complejo y antiguo como el propio ser humano.

Dada la amplitud del objeto material, se hace necesario delimitar y definir el objeto formal por el que se interesa el presente trabajo de investigación. Nos centraremos en la comunicación mediada, es decir, aquellas formas de transmitir ideas, emociones u opiniones a partir del empleo de distintos soportes y códigos específicos que permiten salvar distancias espaciales y temporales, tales como el periodismo, la publicidad o la televisión. Concretamente, nos ocuparemos del medio cinematográfico, por lo que esta forma de comunicación consistente en la proyección rápida y sucesiva de imágenes fijas para generar la impresión de movimiento, en combinación (o no) con elementos sonoros, se convierte así en la parcela de este estudio.

A grandes rasgos, es posible distinguir varias áreas de trabajo desarrolladas previamente sobre el objeto formal seleccionado, tales como el estudio del emisor (el

ente desde el cual parte la comunicación), de los medios (los aparatos técnicos que intervienen en la transmisión), los contenidos (aquello que se comunica en el mensaje), las audiencias (quienes reciben la comunicación) o los efectos (la reacción que el mensaje provoca en la audiencia). Debemos aclarar, pues, que la investigación desarrollada en este trabajo se adscribe al área dedicada al estudio de los contenidos en tanto que se centra en textos cinematográficos específicos y en su relación con otros productos comunicativos colindantes como son los cómics. Los criterios empleados para acotar las películas que conforman el objeto de estudio responden a nociones geográficas (films producidos en Japón), temporales (durante el periodo comprendido entre los años 1999 y 2007), estéticas (largometrajes de imagen real) y relativas a la producción (basados en cómics japoneses).

Así pues, el objeto de estudio de esta tesis doctoral puede ser definido, de forma somera, como los procesos y los efectos de la adaptación cinematográfica del cómic al medio cinematográfico en el contexto del cine japonés contemporáneo.

1.3. Hipótesis.

La hipótesis principal sobre la que se basa la investigación es una hipótesis en primer grado, de carácter afirmativo, centrada en ciertas características peculiares del objeto de estudio que han sido descubiertas de forma intuitiva y deben ser sometidas a una comprobación rigurosa:

Hipótesis principal: *el hecho de utilizar como material de origen un cómic determina el proceso de creación de un largometraje en tanto que las características estéticas, narrativas y socio-culturales del producto comunicativo de partida afectan y moldean,*

en distintos grados, el discurso cinematográfico.

De esta hipótesis principal se desprenden, a su vez, tres hipótesis secundarias centradas en aspectos concretos de los procesos de adaptación de obras de cómic al medio cinematográfico en el contexto del cine japonés contemporáneo:

Hipótesis secundaria 1: *el proceso de transcodificación de la imagen dibujada del cómic a la imagen fotográfica, sonora y en movimiento del cine provoca usos no convencionales del lenguaje audiovisual en el discurso cinematográfico con el fin de simular o imitar la estética del cómic.*

Hipótesis secundaria 2: *el contenido narrativo de los cómics puede ser trasladado al medio cinematográfico a través de un proceso de re-elaboración que implica, necesariamente, la re-estructuración de la temporalidad, los eventos, los personajes y las tramas argumentales.*

Hipótesis secundaria 3: *los cómics y los largometrajes japoneses basados en ellos permiten al espectador no japonés acceder a la realidad socio-cultural de Japón a partir de la codificación visual y narrativa de valores, imaginarios e ideologías propios de dicha cultura.*

1.4. Objetivos de la investigación.

El objetivo principal de esta investigación consiste en el estudio y análisis de los procesos de adaptación llevados a cabo en la realización de películas japonesas de

imagen real basadas en cómics durante el periodo comprendido entre los años 1999 y 2007. Para alcanzar esta meta general se han planteado los siguientes objetivos, más específicos y concretos, que vienen a ser pasos necesarios para estructurar el proceso de la investigación.

1) Realizar una revisión bibliográfica de la producción académica desarrollada en las tres áreas de estudio que presentan una mayor conexión con el objeto de estudio: las teorías sobre la adaptación cinematográfica, el estudio del cine japonés y la investigación sobre el cómic japonés. Para ello se llevará a cabo una fase previa de búsqueda, localización y adquisición de publicaciones académicas (libros y artículos) dentro de estas áreas para determinar el estado de la cuestión, identificar conceptos claves, conocer las aproximaciones llevadas a cabo y evaluar las metodologías propuestas.

2) Seleccionar entre las publicaciones académicas consultadas las perspectivas, conceptos y metodologías más apropiados para la investigación que se pretende realizar. Así pues, tras considerar de un modo crítico la producción académica previa que se relaciona con el objeto de estudio establecido, será necesario delimitar el marco de referencia en el que se desarrolla esta investigación.

3) Articular una herramienta metodológica que permita el análisis sistemático de los procesos de adaptación cinematográfica del cómic al cine. Partiendo de metodologías y conceptos previos, que podrían ser modificados con el objetivo de adecuarse a los fines de esta investigación, se pretende configurar un modelo de análisis que pueda ser

aplicado a una muestra significativa de adaptaciones con el fin de poder identificar pautas generales.

4) Seleccionar una muestra de adaptaciones cinematográficas que conformen el corpus sobre el cual se aplicará la herramienta metodológica diseñada. La muestra estará limitada a un cierto número de películas en función de diversos criterios tales como disponibilidad de los materiales (cómic y versión cinematográfica), variedad genérica, notoriedad del director de la adaptación o del autor del cómic original, éxito comercial, distribución internacional y operatividad.

5) Analizar las adaptaciones cinematográficas seleccionadas como muestra utilizando la herramienta metodológica elaborada para tal fin. El resultado de estos análisis servirá como la base a partir de la cual se pretenden alcanzar las conclusiones del estudio.

6) Reflexionar sobre los resultados de los análisis obtenidos y otorgarles cierta estructuración a partir de la redacción de epígrafes centrados en los niveles de análisis que se pretenden abordar: adaptación del estilo formal del cómic al medio cinematográfico, gestión del contenido narrativo, identificación de rasgos socio-culturales significativos en dichos productos comunicativos.

7) Articular los hallazgos obtenidos y las reflexiones surgidas durante la investigación en una serie de conclusiones que, en la medida de lo posible, sirvan para ilustrar el fenómeno estudiado. Se comprobará hasta qué punto las hipótesis establecidas se confirman usando como argumentación o ejemplos los resultados de los análisis y se

reflexionará sobre el grado de cumplimiento de los objetivos establecidos en este epígrafe.

8) Identificar nuevas vías de estudio relacionadas con el objeto de estudio abordado en la investigación. La evaluación crítica de los resultados obtenidos permitirá señalar áreas que necesitan más atención académica, aspectos que podrían ser conceptualizados de un modo diferente, o nuevos objetos de estudio que podrían ser analizados utilizando la metodología desarrollada en esta investigación.

1.5. Justificación.

La justificación que sustenta la investigación llevada a cabo en estas páginas consiste, principalmente, en la novedad y originalidad del objeto de estudio. Hasta la fecha no se ha realizado ninguna investigación exhaustiva y a gran escala sobre la adaptación cinematográfica del cómic japonés al medio cinematográfico. Tal y como se discutirá en el marco de referencia, existen algunos artículos académicos centrados en un único caso de estudio pero estas aproximaciones parciales y limitadas no permiten conocer en profundidad el fenómeno de la adaptación del manga. Se hace necesario, por tanto, el estudio sistemático de un amplio número de casos con el fin de obtener una visión más ajustada, completa y efectiva. Esta necesidad de articular una aproximación al estudio de la adaptación cinematográfica que supere la discusión de casos de estudio únicos también ha sido señalada por varios investigadores especializados en la adaptación. Por ejemplo, Leitch afirmó que

“the institutional matrix of adaptation study— (...) the fact that studies of particular

literary texts and their cinematic adaptations greatly outnumber more general considerations of what is at stake in adapting a text from one medium to another; the fact that even most general studies of adaptation are shaped by the case studies they seem designed mainly to illuminate— guarantees the operation of adaptation studies on a severe economy of theoretical principles which have ossified into a series of unvoiced and fallacious bromides most often taking the form of binary oppositions that poststructuralist theory has taught us to deconstruct: literature versus cinema, high culture versus mass culture, original versus copy” (2003: 150).

Por ello, en este trabajo de investigación se pretende superar dicha limitación a través del análisis de un número considerable de largometrajes japoneses de imagen real basados en cómics.

En este sentido, la relativa escasez de estudios sobre el cine japonés contemporáneo⁹ que se han publicado en Occidente en comparación con la amplia bibliografía existente sobre el cine japonés clásico o de la post-guerra también justifica llevar a cabo la investigación que se plantea. Si bien es cierto que la distancia histórica puede resultar una ventaja a la hora caracterizar mejor una corriente o un movimiento cinematográfico, en tanto que permite establecer fechas de implantación y declive además de evaluar las posibles influencias en periodos posteriores, debemos tener en

⁹ Dado que etiquetas habitualmente utilizadas en los estudios cinematográficos como “actual” o “contemporáneo” carecen de una periodización concreta y la franja temporal que cubren varía en función del contexto geográfico al que nos referimos o incluso a la percepción de la persona que usa el término, resulta necesario aclarar que en este trabajo se entiende por cine japonés contemporáneo las obras cinematográficas producidas en Japón durante la Era Heisei, la cual abarca desde el año 1989 hasta la actualidad. Es decir, el cine japonés contemporáneo incluiría la década de los noventa y la primera quincenia del siglo XXI.

cuenta la oportunidad única que se presenta para abordar un fenómeno que está sucediendo en la actualidad. Tan sólo escribiendo en el presente, es decir, investigando un fenómeno que se está llevando a cabo en el momento de su estudio o ha sucedido muy recientemente, podremos acceder a ciertos recursos valiosos para el análisis del mismo tales como el clima cultural en el que se desarrolla, los discursos mediáticos que se construyen a su alrededor, y la posibilidad de conseguir informaciones u obras cuya relevancia o accesibilidad puede verse diluida con el paso del tiempo. Por ello, el hecho de estudiar la adaptación cinematográfica del manga cuando comienza a consolidarse como una estrategia comercialmente exitosa en Japón puede ser positivo.

Del mismo modo, debemos señalar el reducido número de publicaciones en lengua española sobre el cine japonés que existen. Esta situación es un reflejo de la situación actual de los Estudios sobre la Comunicación en general y los Estudios Cinematográficos en particular en España, pero lo cierto es que la inmensa mayoría de autores que se han dedicado al análisis del cine japonés proceden del ámbito anglosajón, especialmente estadounidense. La predominancia de las investigaciones estadounidenses puede explicarse si atendemos a la posición internacional que ostenta Estados Unidos a nivel económico, político y académico así como a las relaciones internacionales entre Estados Unidos y Japón desde finales de la Segunda Guerra Mundial. No obstante, no debemos olvidar que esta preeminencia de las investigaciones realizadas en inglés conlleva una probable reducción en la pluralidad de perspectivas, puntos de vistas y metodologías empleadas. Por ello, otra justificación importante para la investigación propuesta es la necesidad de ampliar el número de estudios sobre el cine japonés llevados a cabo en contextos no-anglosajones, de modo que pueda potenciarse la originalidad, la variedad y el intercambio de ideas entre académicos de

distintos países.

También debemos señalar que, en términos generales, el estudio de los procesos de adaptación del cómic al medio cinematográfico está muy desatendido en el área de los Estudios sobre la Adaptación. A pesar de ser una parcela de los Estudios Literarios y los Estudios Cinematográficos bastante desarrollada y con más de medio siglo de existencia, son prácticamente inexistentes las teorías que formulen los principios de la adaptación de una obra de narrativa gráfica al medio fílmico. El predominio exacerbado de las adaptaciones literarias (principalmente novelas y obras de teatro) ha dejado un vacío en lo referente a la recreación fílmica de otro tipo de productos culturales, tales como cómics, series de televisión, o videojuegos. No obstante, dado que con la tecnología digital la industria audiovisual se ha vuelto más flexible y las conexiones, tanto estéticas como narrativas, entre diversos medios se han diluido, recientemente han surgido ciertas obras que se interesan por este tipo de relaciones inter-mediales¹⁰. Muchos de los autores que han desarrollado estos trabajos seminales en lo que se podría llamar el “giro digital” de las teorías de la adaptación ponen de manifiesto la necesidad de estudiar los procesos de interacción mediática en la construcción de obras audiovisuales. Así, Parody señala que “the act of transcoding involved in franchise adaptation, therefore, needs to be modeled and explored not simply as a process of translation between two media languages but as the re-coding of texts and objects that may have absorbed the syntax and vocabulary of other media within their primary semiotics” (2011: 213). Por ello, dado que la industria audiovisual, en su búsqueda continua de nuevas estrategias de comercialización y productos innovadores, avanza mucho más rápido que los teóricos e investigadores encargados de

¹⁰ Estas obras son discutidas en el epígrafe 1.7.1. Las teorías sobre la adaptación en la era digital.

analizar, explicar y contextualizar estos fenómenos, el estudio sobre la adaptación fílmica del cómic japonés que se plantea en estas páginas puede servir para identificar algunos de los puntos clave que deben ser considerados para teorizar las relaciones entre el cómic y el cine.

En resumen, la realización de la investigación que se desarrolla en estas páginas viene justificada por abordar un objeto de estudio original e innovador, por centrarse en un periodo del cine japonés desatendido, por impulsar los estudios en español sobre el cine japonés, y por la posibilidad de contribuir a los nuevos estudios sobre la adaptación cinematográfica que superan el análisis de la recreación fílmica de la obra literaria.

1.6. Fundamentos teóricos.

A la hora de estudiar los procesos de adaptación desarrollados en el traslado del cómic japonés al medio cinematográfico, es necesario prestar atención a la bibliografía relacionada con tres grandes áreas teóricas que resultan esenciales para comprender dicho fenómeno. Estas líneas de investigación son las teorías de la adaptación, las aproximaciones al cine japonés y los estudios sobre el cómic japonés.

1.6.1. Teorías de la adaptación.

El estudio de las relaciones entre el cine y otros medios de expresión siempre ha sido conflictivo a pesar de que, desde sus comienzos, se ha dado un permanente diálogo entre el medio cinematógrafo y la literatura¹¹. Dentro del campo de las

¹¹ “En 1908, la productora Pathé, de acuerdo con la pretensión extendida en la época, trata de proporcionar un estatuto artístico al cine, hasta entonces poco más que un espectáculo de feria, y funda la sociedad SCAGL (siglas que corresponden al pomposo nombre de Sociedad Cinematográfica de Autores

relaciones entre ambos podemos ubicar varios tipos de estudios, como las influencias de la literatura sobre el cine, las del cine sobre la literatura o las interrelaciones entre ambos. En este último nivel debemos ubicar la adaptación cinematográfica, ya que con este término (a pesar de que se han propuesto alternativas como “transposición” o “recreación”) se hace referencia al proceso por el cual se traslada una obra de un medio de expresión (tradicionalmente literario) al cinematográfico, lo cual implica una transfiguración no sólo de los contenidos semánticos sino de las categorías temporales, las instancias enunciativas y los códigos estilísticos así como de la situación comunicativa entre los usuarios de ambos mensajes y la forma de consumo.

La adaptación cinematográfica como objeto de estudio consta de una larga trayectoria que se ha desarrollado a medio camino entre los Estudios Literarios y los Estudios Cinematográficos. El amplio número de películas basadas en obras literarias, y recientemente en otros tipos de productos culturales, ha hecho que con el paso de las décadas se haya ido generando una amplia bibliografía sobre dicho tema. Basándonos en las clasificaciones de autores que han intentado sistematizar la evolución de las teorías de la adaptación (Pérez Bowie, 2004; Rodríguez Martín, 2007), a continuación se ofrece un recorrido por las aportaciones más significativas de este campo de estudio y se enfatizan las perspectivas y conceptos que pueden resultar útiles para abordar la adaptación del cómic japonés al medio cinematográfico.

y Gentes de Letras) y, posteriormente, Film d'Art. Se contratan escritores y dramaturgos de renombre (...) para el rodaje de argumentos basados en hechos históricos, en obras inspiradas en textos de Alejandro Dumas, Walter Scott o Víctor Hugo, y en textos de clásicos grecolatinos” (Sánchez Noriega, 2000: 32). En Japón tiene lugar durante los años 30 el movimiento conocido como “Pure Literature” (*jun-bungaku*), el cual se basa en el mismo principio de usar clásicos de la literatura como base para realizar largometrajes (Anderson y Richie, 1982: 326-328; Cazdyn, 2002: 90).

1.6.1.1. Primeras aproximaciones.

Se considera que fueron los formalistas rusos los primeros autores en abordar de manera rigurosa las relaciones entre cine y literatura. Estos autores no crearon una teoría cinematográfica propiamente dicha pero sí que introdujeron una serie de nociones y estructuras aplicables al estudio de la obra fílmica a partir de modelos literarios y lingüísticos, puesto que consideraban el cine como un lenguaje. Para Eikhenbaum el lenguaje del cine se articularía en dos niveles: las imágenes como signos semánticos y el montaje como introductor de nuevas dimensiones significativas. En cuanto a la adaptación a la pantalla de textos literarios, los autores rusos insistieron en la necesidad de distinguir entre dos lenguajes perfectamente diferenciados y defendían que el cine debía alejarse del teatro para seguir un camino autónomo. Sobre este tema Eikhenbaum señaló en su artículo titulado “Literatura y cine” que de ningún modo se trata de someter el cine a la literatura, ya que incluso cuando la trama es adaptada, el argumento se organiza de manera diferente puesto que los procedimientos expresivos del discurso cinematográfico son originales. En sus palabras, “la literatura en el cine no es una escenificación ni una ilustración, sino una traducción al lenguaje del cine” (1926: 198). Del mismo modo opina la escritora británica Virginia Woolf en “The cinema”, un ensayo escrito en 1926, respecto a la adaptación de la novela de Tolstoi *Anna Karenina*. Para ella el resultado fue desastroso y considera que solamente cuando dejamos de intentar conectar las imágenes con el libro descubrimos en alguna escena accidental lo que el cine podría hacer por sí mismo si le dejasen explotar sus propios recursos. Para esta autora el cine debe dejar de ser un parásito de la literatura en tanto que por medio de las imágenes pueden expresarse pensamientos o emociones a veces incluso mejor que a través de palabras.

Béla Balázs se acerca de una manera más sistemática al fenómeno de la adaptación partiendo de la diferencia entre materia (el material, la acción, el argumento) y la forma artística del objeto (la visión que se tiene del material una vez aplicada la perspectiva del artista). Para este autor, quien realiza la adaptación de una obra artística previa no parte de la realidad exterior sino de la obra y, en función de la forma artística de destino, se centrará en aquellos aspectos que considere más interesantes (1952: 218-221). Balázs habla de “cambios de interpretación” para referirse a las aportaciones, desvíos y modificaciones que surgen durante la adaptación de una obra, incidiendo así directamente en la influencia de la obra original como inicio de todo el proceso más que en el acto de la transposición.

1.6.1.2. Debates en torno a la fidelidad respecto a la obra original.

André Bazin se pronunció sobre la cuestión de la fidelidad hacia la obra de origen señalando que el cine podía obtener muchos beneficios de la imitación de artes adultas como la literatura. Para él el reto consiste en la búsqueda de una equivalencia integral frente al texto escrito ya que el cineasta saldría ganando si optaba por la mayor fidelidad. Así, el esfuerzo por encontrar los mejores equivalentes expresivos fílmicos de los personajes, formas y estructuras de la literatura (más complejos que los de una película) llevaría al enriquecimiento del discurso cinematográfico. En sus palabras, “all it takes for the filmmakers is to have enough visual imagination to create the cinematic equivalent of the style of the original” (1948: 20). El teórico francés observa la evolución que ha seguido la adaptación fílmica desde los meros préstamos iniciales de personajes y temas en los que se prescindía por completo de los valores literarios de la obra de origen hasta películas que considera grandes aciertos, como los films *La loba*

(*The Little Foxes*, William Wyler, 1941) o *Diario de un cura rural* (*Le journal de un curé de champagne*, Robert Bresson, 1950). La fidelidad de estas películas era para Bazin un signo de madurez por parte del cine en tanto que adaptar no significaba traicionar, sino respetar.

En 1957 aparece en Estados Unidos uno de los primeros trabajos académicos sobre la adaptación fílmica. Se trata del libro de George Bluestone *Novels into Film*, obra que sigue los postulados de Balázs en el estudio de las relaciones entre el cine y la novela en general y el de ciertas adaptaciones en concreto. Bluestone tiene en consideración las diferencias existentes entre ambos medios e incide en la autonomía del producto fílmico por tratarse de una entidad artística diferente a la novela, la cual se toma como material en bruto, como fuente de personajes y de los sucesos de la trama¹². Así, sugiere que carece de sentido plantearse el problema de la fidelidad hacia el texto literario original pues considera que los cambios son probables cuando pasamos de un sistema de significación a otro, es decir, cuando abandonamos el medio lingüístico y lo sustituimos por el medio audiovisual. Sin embargo, la fidelidad hacia la obra original que parece desechar hace acto de presencia cuando se trata de estudiar textos concretos puesto que Bluestone no consigue desprenderse del dominio que la novela ejerce sobre el film. Además, esta obra pionera ya señala una tendencia dominante en los estudios de adaptación como es el hecho de centrarse en la recreación de novelas, olvidando otras manifestaciones literarias como el cuento o el teatro, por no hablar de la adaptación de otros productos comunicativos.

¹² “An art whose limits depend on a moving image, mass audience, and industrial production is bound to differ from an art whose limits depend on language, a limited audience and individual creation. In short, the filmed novel, in spite of certain resemblances, will inevitably become a different artistic entity from the novel on which it is based” (Bluestone, 1957: 64).

A partir del asentamiento de esta postura, la evolución de los estudios sobre la adaptación cinematográfica se centrará en el debate en torno a la fidelidad, dentro del cual diversos autores irán posicionándose a favor o en contra. Los presupuestos sobre los que se basa la crítica a los análisis de la fidelidad, asumidos por la mayoría de los estudios recientes sobre adaptación, son resumidos en un artículo de Daniela Berghahn (1996). En primer lugar, este tipo de análisis presupone que la relación adecuada entre los textos literarios y fílmicos es una relación de transformación fiel. Sin embargo, Berghahn señala que una adaptación puede responder a un segundo enfoque que permite adaptar el original de forma libre para crear en un medio diferente una nueva obra de arte con integridad propia. El segundo problema de este tipo de análisis es que no reconoce la falta de base objetiva para comprobar si una adaptación cinematográfica traduce fielmente a la pantalla el espíritu de su fuente literaria. Esta falta de objetividad se debe a que la comparación se basa en dos construcciones mentales subjetivas diferentes: la lectura que el cineasta hace del texto y la que hace el crítico, las cuales no suelen coincidir. Por último, un tercer factor implícito en el discurso de la fidelidad es su fuerte tendencia a considerar la adaptación como traición o perversión de la obra original, algo que se observa especialmente en las valoraciones sobre la adaptación de clásicos literarios. La validez del análisis de la fidelidad también es puesta en duda por Helman y Osadnik (1996). Estos autores afirman que, como aficionados al cine, disfrutamos las películas de directores que utilizan el material literario de formas diferentes, como por ejemplo Kurosawa en *Trono de sangre* (*Kumonosu-jô*, 1957). Ello no se debe a que sus directores sigan ciertas reglas aceptadas sobre adaptación sino a su calidad y valor como obras independientes. Es decir, en ocasiones los directores abandonan cualquier intento de ser fieles a la obra original o distorsionan el original

creando obras tan sorprendentes e interesantes que el espectador acepta sus decisiones y no exige que se mantenga la fidelidad al original.

1.6.1.3. Tipologías de adaptaciones.

Otros estudiosos, sin perder de vista la dependencia del film adaptado con el texto original, trazan tipologías valorativas sobre las diversas posibilidades de adaptación. Geoffrey Wagner (1975) establece una tipología que, atendiendo a la diferenciación hecha por Balázs entre materia, contenido y forma artística, desarrolla tres tipos en función del mayor o menor grado de correspondencia con el texto literario: la transposición (que se da cuando observamos una adaptación fiel en la que apenas hay cambios), el comentario (en el caso de que se introduzcan alteraciones desde distintos ángulos) y la analogía (cuando se da una desviación considerable con la intención de hacer otra obra de arte diferente). En una línea semejante aunque algo más elaborada se posiciona Dudley Andrew en *Concepts in Film Theory* (1984) al hablar de préstamo (basado en el prestigio de unas fuentes muy conocidas, que pueden ser de origen mítico, que constan de un núcleo narrativo tan familiar para el espectador que lo hacen fácilmente reconocible aunque sufra enormes transformaciones como cambiar de género o de tratamiento espacio-temporal), cruce (supone modificaciones importantes en el texto literario original de tal forma que es más bien una reflexión creativa que entabla una especie de diálogo con un texto fuente) y fidelidad de transformación (implica permanecer fiel al esquema narrativo del texto literario y establecer ciertos cambios en el tono, el ritmo, la instancia narrativa, etc.). Por su parte, en *El cine y la obra literaria* (1966), Pio Baldelli, establece tres categorías negativas que rechaza (la adaptación con fines comerciales, la subordinación fiel al texto literario y el film que complementa lo

que la obra dice) a favor de una cuarta, aquella en la que el film pretende ser autónomo y en la que alcanza la categoría de obra de arte.

Si bien estas aproximaciones permiten ir más allá de los debates sobre la fidelidad y reconocen diversas estrategias a la hora de adaptar una obra previa, también arrastran ciertos inconvenientes. El primero de ellos es que, en vez de aclarar, tienden a confundir los procesos de adaptación dado que en la práctica no resulta fácil identificar los diversos tipos propuestos por su falta de precisión. Además debemos entender que la recepción de los films se da en un contexto histórico determinado en el que pueden ser entendidos como adaptaciones o no según los códigos interpretativos del momento.

1.6.1.4. Análisis discursivos.

Las aproximaciones a la adaptación cinematográfica que se harán desde la perspectiva de la semiótica a partir de los años ochenta vienen a centrar su atención en los aspectos discursivos del film. Así, Gianfranco Bettetini reconoce en *La conversación audiovisual* (1984) que el problema de la adaptación cinematográfica de una obra literaria no puede ser abordado en el marco exclusivo de la traslación de su universo semántico de una lengua natural a otra (o de un sistema semiótico a otro), sino que hay que llevar la atención al componente pragmático, puesto que todo texto es manifestación de una estrategia comunicativa y su “traducción” exige la restauración de las instancias que participan en la enunciación¹³. Rifkin (1994), por su parte, se centra

¹³ “Más allá de las dificultades y de los eventuales esfuerzos, se puede decir que cualquier operación traductiva, limitada a los aspectos de la narración y de su comunicación, es de hecho posible: también todas las soluciones narrativas aparentemente ligadas a las formas simbólicas del lenguaje verbal, como el medio narrativo, el discurso indirecto, el discurso libre indirecto, los éxtasis narrativos y las transiciones temporales, son traducibles a las formas motivadas de los lenguajes audiovisuales” (Bettetini, 1984: 93).

principalmente en mostrar cómo se produce la transferencia y transformación del discurso del narrador de la novela en su adaptación a la gran pantalla, aunque también estudia los elementos añadidos al original u omitidos en la película. Este autor señala que uno de los problemas de los estudios de la adaptación es que los críticos han sido incapaces de ponerse de acuerdo sobre unos parámetros con los que realizar un análisis sistemático y verificable de las películas basadas en una obra literaria. Otra variante de esta propuesta es la de McFarlane en *Novel to Film. An Introduction to the Theory of Adaptation* (1996), donde distingue entre aquellos elementos que pueden ser transferidos de un medio a otro porque no están vinculados a modos específicos de ninguno de los dos y los que, al ser dependientes de sistemas de significación diferentes en los que únicamente se manifiestan, no pueden ser transferidos. Los primeros son de carácter narrativo y coinciden básicamente con lo que en términos narratológicos se conoce como la historia (la sucesión de los acontecimientos, determinadas estructuras narrativas, las funciones de los personajes y los modelos míticos o psicológicos de comportamiento) mientras que los segundos corresponden a la enunciación o discurso (la espacialidad, los diferentes códigos empleados o el carácter representacional del cine). Por este motivo distingue entre transferencia y adaptación. McFarlane considera la adaptación como exponente de la convergencia entre diversas manifestaciones artísticas de una cultura¹⁴. Se trata pues de invertir la visión de la adaptación como reducción para considerarla como una práctica que genera enriquecimiento artístico y cultural. También señala que los elementos transferibles pueden ser omitidos o reordenados y que la película puede añadir elementos narrativos que no aparecen en la

¹⁴ “Art forms do not exist in a vacuum; they emerge from a particular state of culture, reflect and/or criticize aspects of the ideology of that culture, and they exist in relation to each other” (McFarlane, 1983: 17).

novela. Sin embargo, incluso si la película es fiel a los aspectos narrativos fundamentales, ésta puede provocar una experiencia afectivo-intelectual diferente a la lectura de la novela debido a que se trata de dos sistemas semióticos diferentes, es decir, dos enunciaciones diferentes de una misma historia: la novela es un sistema de signos verbales y el cine es un sistema que contiene signos visuales, auditivos y verbales.

El valor de estos modelos narratológicos es señalado por Whelehan (1999), que considera que, mientras que los intentos de juzgar la autenticidad o fidelidad textual de una adaptación resultan una ciencia inexacta acompañada de juicios de valor acerca de la calidad del cine y la literatura, la práctica de comparar las estrategias narrativas para establecer los cambios clave que se hacen en el proceso de transición puede ser bastante reconfortante. Para Whelehan, la ventaja de un enfoque narratológico es que éste permite superar la cuestión de la fidelidad ya que reconoce que las diferentes condiciones en las que se sitúan la ficción y la narrativa fílmica dependen de la necesidad de “violar” el texto original. Sin embargo, Whelehan añade que el enfoque de McFarlane presenta dificultades ya que algunos de los códigos que para McFarlane forman parte de los aspectos extracinematográficos del cine son problemáticos en su interpretación y aplicación. Por ejemplo, el “código cultural” que McFarlane define como aquél que comprende toda la información relacionada con cómo vive la gente, o vivía, en épocas y lugares determinados, provoca preguntas acerca de la relación del espectador con la película, la época en la que se ve la película, el posible cambio de estatus de la película en la historia del cine y sobre otros factores más amplios que hacen que su modelo se complique.

1.6.1.5. Intertextualidad.

El término intertextualidad fue acuñado por Julia Kristeva utilizando como base las teorías sobre el dialogismo de Mijail Bajtin y viene a incidir en que todo texto se construye como un mosaico de citas, es decir, todo texto es absorción y transformación de otro texto. Kristeva surgió en los años sesenta como una de las voces más relevantes de lo que acabaría conformándose como el post-estructuralismo francés y su término logró una gran aceptación en tanto que ayudaba a definir una realidad evidente: que ningún texto, literario o de cualquier tipo, sale de la nada, sino que es el resultado de una tradición y que, al formar parte de esa tradición, podrá ser utilizado por textos futuros. Kristeva potenció en posteriores revisiones elementos del psicoanálisis hasta llegar a renunciar al término intertextualidad en favor de transposición (Villalobos Alpízar, 2003).

Esta aproximación continuó siendo desarrollada por Genette en su libro *Palimpsestos: La literatura en segundo grado* (1989), donde estudia los diversos mecanismos a través de los cuales se reutilizan los materiales narrativos en literatura. Genette propone un modelo de análisis práctico que busca observar las complejas relaciones establecidas entre los textos, ampliando la semántica terminológica e identificando varios tipos de relaciones entre textos. Los hallazgos de Genette son sugestivos y permiten su traslación al ámbito de la narrativa audiovisual, tal y como lleva a cabo Robert Stam (2000a) al conceptualizar la adaptación como dialogismo intertextual. Así, la novela fuente es considerada una obra producida en un medio y en un contexto histórico que es transformada posteriormente en otra obra igualmente situada, es decir, producida en un contexto diferente y en un medio diferente. El texto fuente es un denso complejo de información, una serie de indicaciones verbales que la

película que lo adapta puede seguir, ampliar, ignorar, subvertir o transformar. Las ideas de Stam se relacionan con las de Naremore, quien afirma que vivimos en un mundo saturado por los medios de comunicación, un mundo lleno de referencias y de préstamos de las películas, de los libros y de cualquier forma de representación. Por este motivo, el autor opina que “the study of adaptation needs to be joined with the study of recycling, remaking, and every other form of retelling in the age of mechanical reproduction and electronic communication. By this means, adaptation will become part of a general theory of repetition, and adaptation study will move from the margins to the center of contemporary media studies” (2000: 15)

1.6.1.6. Aportaciones españolas a la teoría de la adaptación.

Esta revisión teórica sobre los estudios de la adaptación resultaría incompleta si no incluyéramos algunos de los trabajos que han visto la luz en España durante los últimos años, los cuales constituyen en muchos casos importantes aportaciones a la cuestión. El libro de Jorge Urrutia (1983) fue uno de los primeros en abrir la brecha desarrollando una serie de reflexiones sobre la relación entre cine y literatura. Respecto a la adaptación fílmica, señala la necesidad de separar los planos del discurso y la historia puesto que la estructura de un relato es independiente del lenguaje del medio que la da a conocer. Rafael Utrera (1987) se embarca en un amplio estudio de las distintas relaciones entre el cine y la literatura que van desde el análisis de la influencia del cinematógrafo en importantes literatos como Rafael Alberti o Camilo José Cela hasta el análisis semiótico de algunas secuencias. En cuanto al encuentro directo entre el cine y la novela, el autor distingue entre adaptaciones, el cine como referente de la novela y películas de escritores cineastas. En cada uno de estos apartados estudia de

forma rigurosa y erudita varios ejemplos representativos. Carmen Peña (1992) traza en su obra una trayectoria explicativa que atiende a cada uno de los planos en los que el cine y la novela pueden ser comparados como artes del relato así como al proceso de conformación del llamado “Modelo de Representación Institucional”, en el que el cine fue asimilando numerosos elementos de la narrativa literaria y, en concreto, los que ofrecía la novela decimonónica. Eso le permite descubrir influencias de orden inverso pero sin olvidar que algunos de estos recursos considerados habitualmente como cinematográficos tienen en realidad un origen literario. También es necesario destacar casos de estudio concretos que permiten reflexionar sobre los diferentes modos de representación que utilizan el cine y la literatura, tal y como realiza Inmaculada Gordillo en *Nada, una novela, una película* (1992).

Otra obra importante es la monografía de Sánchez Noriega (2000), que constituye un sólido intento de sistematizar la adaptación de textos literarios conjugando con habilidad las vertientes teórica y práctica. El libro aborda en primer lugar los aspectos teóricos llevando a cabo una revisión de propuestas anteriores y ofreciendo posteriormente una completa y detallada tipología. La segunda parte pretende sistematizar las categorías de la teoría narratológica para ser aplicadas al análisis del relato fílmico, mientras que la tercera se centra en el análisis de seis adaptaciones diferentes. Por su parte, Luis Miguel Fernández (2000) estudia la presencia del mito de Don Juan en el cine español en una obra donde esboza una teoría de la recreación fílmica. Habla de recreación y no adaptación porque el autor intenta desbancar una noción que le parece inoperante pese a que siga empleándose por pura inercia. Del mismo modo, la labor de Pérez Bowie (2010, 2013) destaca por su estudio de la adaptación cinematográfica enmarcada en el contexto del cine español de los años 50 y

del tardofranquismo. Dicho autor defiende que estas adaptaciones deben entenderse no como una mera transferencia de contenido narrativo de un medio a otro, sino como una relación compleja entre la obra literaria, el contexto socio-histórico y los códigos culturales vigentes en cada época.

1.6.1.7. Adaptación cinematográfica de obras teatrales y narrativa gráfica.

Cerraremos este repaso a los estudios sobre la adaptación cinematográfica mencionando aquellos trabajos más recientes y que se caracterizan por superar la tradicional persistencia de la novela como obra de partida y se centran en la recreación fílmica de textos teatrales y de cómics.

Uno de los trabajos más significativos sobre la adaptación cinematográfica de obras teatrales es el estudio de André Helbo (1997), para quien la creación del film pasa por la elaboración de un guión distinto del texto teatral y por una operación de montaje. Es decir, la narratividad fílmica surge como sistema de expresión diferente a la diégesis mimética. Del mismo modo, señala que toda creación es un proceso abierto alimentado de influencias precedentes de modo que las reescrituras de textos previos no pueden entenderse sin una adecuada contextualización. Por su parte, Virginia Guarinos (1996) presenta un riguroso planteamiento teórico sobre la adaptación de textos teatrales al cine. El teatro, al no ser narrativo, no permite que se establezcan similitudes de estructuras con la sintaxis de la narración fílmica. Del mismo modo, ya que es de naturaleza icónica y audiovisual, la puesta en escena ocupa un lugar esencial en la producción fílmica, surgiendo como material profílmico. Zatlin (2005) incluye en su libro sobre teatro y traducción dos capítulos dedicados a la traslación audiovisual de obras teatrales. Señala que el drama es más fácilmente asimilable en una obra audiovisual que un texto

narrativo, existiendo diversos grados respecto al modo en que la *performance* teatral es representada por el cine. Así, señala que la mayor parte de las adaptaciones fílmicas funcionan principalmente como una traducción semántica (centrada en el texto original) que como una traducción comunicativa (centrada en la respuesta del lector o la audiencia).

Respecto a las relaciones entre el cinematógrafo y la historieta podemos señalar la obra de Javier Coma y Román Gubern, titulada *Los cómics en Hollywood: una mitología del siglo* (1988), en la que analizan obras cinematográficas basadas en personajes de cómic. Estos autores señalan que, en una temprana simbiosis, cine y cómic se apoyaron mutuamente en el desarrollo simultáneo de fórmulas narrativas como los seriales de aventuras y, sobre todo, un profuso intercambio de personajes. Esta obra realiza un recorrido por dichos films estableciendo ciertas claves sociológicas para comprender el contexto, siempre centrándose en el cine norteamericano. Una operación similar realiza David Hughes en *Comic Book Movies* (2007), pero abordando adaptaciones de cómics mucho más recientes (década de los ochenta en adelante). Este autor toma una posición más bien descriptiva, prestando especial atención al proceso de adaptación, la producción, las secuelas y *spin-offs*, además, de incluir entrevistas con artistas creativos sobre el desarrollo de películas a partir de cómics. También podemos destacar el trabajo colectivo *Film and Comic Books* (Gordon et al., 2007), donde diversos autores analizan los problemas que supone adaptar el cómic al medio fílmico debido a las diferentes estéticas o las expectativas de la audiencia. Al ser un volumen editado encontramos una combinación de enfoques multidisciplinarios centrados en obras procedentes de países tan distintos como Malasia, Francia o México. Carece, por tanto, de una visión de conjunto del fenómeno y se limita a ofrecer análisis de casos

estudios aislados. Este enfoque ha sido superado en cierto modo por la propuesta de Burke, quien considera que las películas basadas en cómics (especialmente *comic books* estadounidenses protagonizados por superhéroes) están configurando un nuevo género o tipo de película cuyas características define como el uso de recursos visuales y narrativos procedentes de cómics, determinadas estrategias de promoción, una cierta representación del mundo y un rol más activo del espectador (2015: 99-116). Como vemos, las aproximaciones a la adaptación del cómic se han centrado básicamente en el cine estadounidense, por lo que resulta necesario superar esa limitación prestando atención a otros focos de producción, siendo Japón un caso de estudio excepcional debido al alto número de films basados en cómics producidos recientemente.

1.6.2. Investigaciones sobre cine japonés¹⁵.

Varios autores han realizado revisiones bibliográficas en las que se señalan las principales obras académicas centradas en el cine japonés (Yoshimoto, 2000: 7-49; Weinrichter, 2002: 19-34; Miranda, 2006: 24-58). Estos trabajos presentan una estructura cronológica y se basan en desglosar las diferentes etapas por las que ha ido pasando el estudio del cine nipón, generalmente a partir de criterios temporales, epistemológicos y culturales. Si bien esta perspectiva es útil para observar cómo los discursos contruidos alrededor de un objeto de estudio evolucionan continuamente, en este trabajo se ha optado por una clasificación basada en el establecimiento de una

¹⁵ Esta revisión bibliográfica de obras académicas centradas en el estudio del cine japonés excluye conscientemente los títulos que abordan cualquier aspecto relacionado con el cine de animación (historia, autores, géneros, expansión internacional, etc.). Dicha exclusión se debe a criterios operativos y al hecho de que la animación, en formato cinematográfico o televisivo, es un medio de expresión ontológicamente diferente al cine y merece, por tanto, autonomía como objeto de estudio.

tipología de publicaciones en función del aspecto del cine japonés que abordan. En concreto, se han identificado siete áreas principales que pueden ser consideradas como campos de estudio específicos y diferenciados dentro del cine nipón: aproximaciones generales, historia, autores, géneros, estilos, estudios culturales, y transnacionalización.

1.6.2.1. Aproximaciones generales al cine japonés.

Muchas obras concebidas como introducción o aproximación general al cine japonés se caracterizan por ofrecer información, de un modo resumido, condensado o heterogéneo, sobre diversas características de la cinematografía nipona. Así, obras como los tres volúmenes publicados hasta la fecha de *Directory of World Cinema: Japan* (Berra, 2010, 2012, 2015) permiten que cualquier lector mínimamente interesado en el cine de Japón pueda conocer de modo somero a los cineastas más aclamados, los largometrajes más populares o los géneros más característicos. Otras obras funcionan más bien como recopilación de artículos académicos que ilustran diversas líneas de estudio del cine japonés, a modo de *reader* o libro de texto concebido para cursos universitarios. Entre ellos debemos destacar los recientes volúmenes *The Oxford Handbook of Japanese Cinema* (Miyao, 2014), los cuatro tomos publicados bajo el título de *Japanese Cinema* (Lee y Stringer, 2015) así como *Word and Image in Japanese Cinema* (Washburn y Cavanaugh, 2001) y *Reframing Japanese Cinema: Authorship, Genre, History* (Nolletti y Dessler, 1992). Si bien la aproximación que ofrecen estas obras al objeto de estudio de cada artículo es minuciosa y rigurosa, los volúmenes en conjunto resultan más bien dispersos e inconexos. Otros libros compilados se centran en analizar películas relevantes dentro de su contexto histórico, lo cual permite contrastar la evolución de los estilos en la cinematografía nipona así como las obras de diversos

directores. En este sentido, resultan destacables los volúmenes *Japanese Cinema: Texts and Contexts* (Phillips y Stringer, 2007) y *Reading a Japanese Film: Cinema in Context* (McDonald, 2006), donde cada capítulo se centra en el estudio de un largometraje específico. Si bien la muestra suele ser un tanto aleatoria (es tremendamente difícil caracterizar una etapa histórica o incluso el estilo de un director con una única obra), generalmente encontramos análisis de largometrajes con un gran peso en la historia del cine japonés. Por último señalaremos que ciertos volúmenes colectivos publicados en torno a una temática más bien amplia, tales como el cine asiático (Teo, 2013), ciertos movimientos estilísticos o géneros (Choi y Wada-Marciano, 2009), o la cultura popular (Allen y Sakamoto, 2006) también suelen incluir capítulos sobre el cine japonés. De este modo la producción fílmica nipona se ubica en relación a otros discursos y medios de comunicación, generando conexiones que pueden resultar productivas para entender la relevancia de ciertas obras cinematográficas en su contexto social y cultural.

1.6.2. 2. Historia del cine japonés.

Existen multitud de obras académicas de corte histórico cuyo objetivo principal es caracterizar el fenómeno cinematográfico japonés en su dimensión temporal. Generalmente suelen prestar atención a las interacciones existentes entre aspectos extra-cinematográficos (situación política, aspectos económicos, principales tendencias culturales de la época) y elementos específicos de la industria fílmica (condiciones de producción, distribución y exhibición; películas más exitosas, valoración de los films del momento, relaciones entre el cine y movimientos artísticos específicos). La metodología utilizada viene a ser principalmente historiográfica y otorga un gran peso al uso de fuentes primarias de la época (revistas, guiones, artículos de periódico, críticas,

entrevistas), generando textos densos, detallados y principalmente descriptivos.

Dentro de las publicaciones dedicadas a la historia del cine en Japón podemos distinguir dos grupos. Por un lado encontramos libros y artículos que ofrecen un recorrido transversal de toda la historia del cine japonés hasta el momento en que fueron publicados. Ofrecen una segmentación progresiva y caracterizan cada una de las etapas con sus rasgos principales pero, debido a las limitaciones espaciales, generalmente resultan insuficientes y un tanto esquemáticos. Dentro de este tipo de artículos y capítulos de libro de naturaleza breve podemos ubicar las obras de Elena (1993), Sedeño Valdellós (2002), McDonald (2006) o Sasieta Amor (2008), las cuales pueden cumplir una función introductoria a la historia del cine japonés pero que, por sus propias características, impiden profundizar detalladamente en periodos concretos. En un siguiente nivel podemos ubicar libros más extensos que dedican más páginas a cada una de las etapas históricas. Si bien Donald Richie es probablemente el autor occidental más reconocido como historiador del cine japonés gracias a sus diversas publicaciones (Anderson y Richie, 1982; Richie, 1990, 2001) tenemos la suerte de contar con una traducción al francés de la obra de Tadao Sato (1997). Sato es uno de los divulgadores japoneses más prominentes en relación a los estudios cinematográficos y sus publicaciones han servido como referencia a numerosos autores occidentales. Los dos volúmenes editados por el Centre Georges Pompidou son un valioso recurso para cualquier investigador interesado en conocer la genealogía del cine nipón. Del mismo modo, debemos destacar la obra *A New History of Japanese Cinema: A Century of Narrative Film*, de Isolde Standish, por su aproximación al "historical development of Japanese cinema as a nexus, a point where a multiplicity of, at times, competing and merging forces from the traditional arts, sociopolitical trends and Western technology

came to be adopted, adapted, and altered to produce a cinematic tradition” (2006: 14). Standish es plenamente consciente de la imposibilidad de desarrollar una historia unitaria, homogénea y progresiva, por lo que opta por señalar las conexiones entre la producción cinematográfica de ciertos periodos y determinados discursos sociales presentes en la historia japonesa como son la modernidad, el nacionalismo, el imperio o el humanismo. En comparación con estos estudios, el libro elaborado por Galbraith y Duncan (2009), aunque profusamente ilustrado, resulta somero y superficial.

En algunos casos este recorrido histórico se centra en un género determinado, como hace Domenig (2003) en su exploración del cine independiente japonés o Nornes (2003) con su estudio del documental, o incluso en una compañía productora en concreto, como ocurre con *The Toho Studios Story. A History and Complete Filmography* (Galbraith, 2008). Otra vía interesante es la desarrollada por Liotta y Miyawaki (2009), quienes esbozan la evolución de Asakusa (un distrito de Tokio) combinando el análisis de la arquitectura, la posesión del suelo y la presencia de cines a lo largo del siglo XX. También debemos situar aquí el *Historical Dictionary of Japanese Cinema* elaborado por Sharp (2011), donde se ofrecen textos que abordan la trayectoria de géneros, empresas y profesionales del medio cinematográfico japonés. Por último, también es necesario mencionar la obra *Time Frames: Japanese Cinema and the Unfolding of History* en la que, más allá de caracterizar la evolución histórica del cine japonés, se ofrece una reflexión sobre "representations of time in Japanese film and culture, the inflections of history that these narratives generate, and the dislocations across cultural difference produced by situating Japan in a world context" (Nygren, 2007: xvii). Es decir, se utiliza el propio cine japonés y ciertas películas especialmente significativas para cuestionar y matizar la noción de Historia.

El segundo grupo de obras académicas de naturaleza histórica no aboga por una aproximación general sino por el estudio de un periodo concreto. Esta acotación permite que los artículos y capítulos de libro desarrollen de forma más detallada y precisa el modo en que el contexto histórico influencia la producción fílmica japonesa y viceversa. En términos generales, los criterios usados para establecer las etapas se basan en el propio devenir histórico de la nación japonesa (usando eventos claves de la historia política, militar y social como frontera entre etapas) o en periodos de tiempo caracterizados por la presencia de rasgos estilísticos identificables (como sucede con la aparición de determinadas escuelas o movimientos cinematográficos cuya obra presenta una estrecha conexión con la realidad histórica). A este respecto debemos señalar que la propia estructuración del tiempo histórico en Japón¹⁶ favorece el establecimiento de periodos, por lo que existe un consenso relativamente amplio en la delimitación de las eras históricas. En lo referente a la segmentación de la historia del cine japonés, encontramos los habituales hitos tecnológicos (introducción del cine, llegada del sonoro, implantación del color, aparición de la tecnología digital) presentes en todas las historias del medio así como eventos característicos de la historia japonesa (militarismo de principios de siglo, Segunda Guerra Mundial, ocupación norteamericana, crecimiento

¹⁶ La historia de Japón ha sido tradicionalmente dividida en eras, es decir, unidades de tiempo basadas en la vigencia de un Emperador. Cada era está identificada por el nombre del Emperador y un número correspondiente al año de su reinado. Así, el año 1989 en el calendario cristiano es el año 1 de la era Heisei puesto que fue entonces cuando el actual Emperador Akihito asumió su cargo. Basado en el sistema chino de datación del tiempo, este modo de periodización continúa manteniéndose en Japón en la actualidad junto con el calendario occidental, usándose ambos. Dado que los reinados de los emperadores japoneses suelen ser largos, generalmente son considerados como etapas marcadas por ciertos rasgos culturales, políticos o sociales. De este modo, el tiempo histórico cronológico y una periodización más bien arbitraria basada en la vida de una persona confluyen. Para saber más sobre las consecuencias de esta periodización por eras consulte Karatani y Lippit (1991) y Wigen (2000).

económico acelerado, recesión y crisis), lo cual configura una periodización específica. El siguiente cuadro recoge, de forma somera, las principales etapas de la historia del cine japonés y parte de la producción académica de corte historiográfico que se ha ocupado de estudiarla. Como se puede apreciar, existe un mayor número de obras centradas en los inicios del cine y en el desarrollo del estilo clásico en Japón mientras que los periodos más recientes (desde los años 80 en adelante) permanecen en cierto modo desatendidos por las investigaciones históricas, si bien han surgido algunos trabajos que sintetizan las características de la industria cinematográfica japonesa en la era digital.

Cuadro 1. Bibliografía sobre la historia del cine japonés dividida en etapas históricas.

Etapas (años)	Publicaciones
Inicios del cine y cine clásico (1896-1930)	Venables (1933), Iwasaki, A. (1938), High (1984), Komatsu (1992, 1995) Gerow (1994, 2000), Hase (1998), Dym (2000), Fujiki (2006), Wada-Marciano (2008).
Comienzos de la era Shōwa y Segunda Guerra Mundial (1930-1945)	Daniels (1982), William Davis (1996), Fujii (2002), High (2003), Baskett (2008)
Ocupación estadounidense y posguerra (1945-1959)	Cunningham (1948), Miner (1956), Barnouw (1988), Hirano (1994), Moore (1991), Kitamura (2010), Wilson (2013)
Recuperación económica y auge de los nuevos cines (1960-1979)	Sato (1973), Dessler (1988), Standish (2011), Furuhashi (2013),
Finales de la era Shōwa y la crisis del cine (1980-1989)	Richie (1983), Ranvaud (1986), Suga (1989)
Era Heisei y el cine contemporáneo (1989 - actualidad)	Schilling (1999, 2008), Ueno (2001), Wada-Marciano (2012), Lee (2013)

1.6.2. 3. Autores del cine japonés.

Otra de las áreas más extensas en el estudio del cine japonés es aquella centrada en el análisis de la obra de determinados cineastas siguiendo los principios de la teoría del autor. Así, se parte de la idea de que, a pesar de su naturaleza industrial y de tratarse de un producto creado colectivamente por un amplio número de personas, las películas pueden considerarse como la expresión de la voluntad artística de un individuo, es decir, el director que firma la obra (Stam, 2000b: 83-91). En el caso del cine japonés, el elevado número de estudios de autores individuales que encontramos en Occidente puede explicarse por la relativa facilidad que supone aplicar esta metodología de análisis en tanto que la atención hacia el contexto histórico, social o cultural se ve desplazada hacia los rasgos estilísticos de los cineastas estudiados. La amplia implantación de esta vía de estudio suele terminar generando una especie de reduccionismo en tanto que, tal y como ocurre con los cines periféricos, determinados autores con un gran peso terminan erigiéndose como representantes de toda la tradición fílmica de un país. Críticos y académicos tienden a privilegiar el estudio de ciertos cineastas sobre otros y terminan construyendo así una “constelación de autores” canónicos que a veces eclipsa el trabajo de directores menos conocidos pero igualmente significativos.

En el caso del cine japonés podemos encontrar, por un lado, varias monografías centradas en el estudio de directores importantes divididos según periodos históricos. El libro de Bock (1985), por ejemplo, distingue entre los primeros maestros (Kenji Mizoguchi, Yasujiro Ozu, Mikio Naruse), los humanistas de la post-guerra (Akira Kurosawa, Keisuke Kinoshita, Kon Ichikawa, Masaki Kobayashi), y la nueva ola (Shohei Imamura, Nagisa Oshima, Masahiro Shinoda). Jacoby (2008), por su parte,

adopta una aproximación de corte enciclopédico y ofrece la biografía de 150 directores japoneses así como una lista de sus trabajos más destacados, creando así una obra de consulta apropiada. Desjardins (2005) se centra en el estudio de ciertos directores que han realizado contribuciones significativas al cine de acción japonés, lo cual supone una interesante perspectiva gracias a la combinación de dos tendencias aparentemente opuestas como son el cine de género (basado en el respeto a las normas y las convenciones) y el de autor (donde se prima la autonomía creativa y la originalidad). También contamos con el volumen *Voices from the Japanese Cinema* (Mellen, 1975), una recopilación de entrevistas a cineastas japoneses que puede ser de utilidad para acceder a la visión personal de los directores sobre sus trabajos o sobre el medio cinematográfico.

Más allá de estas obras genéricas sobre directores japoneses, el grueso de la producción de esta parcela consiste en libros y artículos académicos centrados en directores específicos. Dado que enumerarlos todos consumiría demasiadas páginas y dicho objetivo está fuera de las pretensiones de esta tesis doctoral, el siguiente cuadro muestra, a modo de ejemplo, una selección bibliográfica de ciertos autores especialmente relevantes y considerados como representativos de diversos periodos históricos y estilos cinematográficos.

Cuadro 2. Bibliografía sobre directores de cine japonés relevantes.

Nombre (fecha nacimiento-muerte)	Publicaciones
Kenji Mizoguchi (1898-1956)	Kiriwara (1992), Santos (1993), Sato (2008)

Yasujiro Ozu (1903-1963)	Richie (1977), Bordwell (1994), Santos (2005)
Akira Kurosawa (1910-1998)	Prince (1991), Vidal Estévez (1992), Richie (1996), Yoshimoto (2000)
Nagisa Oshima (1932-2013)	Turim (1998), Varios autores (2013)
Takeshi Kitano (1947-)	Abe (1994), Miranda (2006), Gerow (2007), Vila (2010)

1.6.2.4. Géneros del cine japonés.

La cinematografía japonesa ha generado a lo largo de su historia un cierto número de sub-géneros específicos que, generalmente, se caracterizan por presentar contenidos íntimamente ligados a la cultura nipona. Así, por ejemplo, aunque el cine de samuráis pueda catalogarse como drama o acción en función de las estructuras narrativas predominantes, generalmente el hecho que lo caracteriza es un aspecto argumental, es decir, la ambientación del relato en el pasado histórico de Japón y la presencia de audaces guerreros armados con *katanas*. Entre los trabajos que han abordado las convenciones de este género podemos destacar las publicaciones de Desser (1992), Silver (2005), o Galloway (2005). De modo similar, el sub-género del cine negro o policiaco conocido como film de *gangsters* se ha fusionado con el imaginario propio de la *yakuza*, la mafia de Japón, para configurar un determinado tipo de películas que autores como McDonald (1992), Schilling (2003) o Aguilar Gutiérrez (2005) han intentado sistematizar. En el caso del cine de terror, se ha elaborado incluso la etiqueta de *J-Horror* (abreviación de *Japanese horror*, terror japonés en inglés) para designar estas producciones. Aguilar et al. (2001), Balmain (2008) y McRoy (2008), entre otros, han establecido los rasgos estilísticos de este género así como diversos subtipos en

función de los temas dominantes. Finalmente, otro género cinematográfico frecuentemente estudiado en el contexto de la cinematografía japonesa es el cine erótico (Koga, 1992; Sharp, 2008) debido a la preeminencia de *pink films* (ピンク映画 *pinku eiga*) y *roman pornos* (ロマンポルノ) de Nikkatsu durante la década de los 70 y los 80¹⁷.

1.6.2.5. Estilos fílmicos dentro del cine japonés.

Desde el punto de vista formal, son varias las obras que han teorizado acerca de la existencia de diversos estilos de representación específicos en el cine japonés. Estas aproximaciones suelen debatir sobre la singularidad de la expresión fílmica en Japón, basada en la herencia de convenciones estilísticas procedentes del teatro, la pintura y la música tradicional japonesa, y el grado de permeabilidad que la cinematografía nipona ha mostrado respecto a influencias extranjeras.

Noel Burch es probablemente uno de los autores que ha puesto mayor énfasis en la originalidad del cine japonés. Este autor señala que, tras el encuentro con las formas fílmicas occidentales (y más extensamente con el pensamiento occidental), se llevaron a cabo tres estrategias (co-existencia, rechazo, adaptación) que fueron conformando una concepción única de la estética cinematográfica. En concreto, los

¹⁷ El término *pinku eiga* designa producciones pornográficas *soft-core* producidas en Japón desde la década de los 60. Generalmente de una hora de duración y exhibidas en programa doble o triple, estas películas permitían un relativo grado de libertad creativa y posibilitaron que jóvenes cineastas experimentaran con la forma y el contenido del film siempre y cuando se incluyeran las necesarias secuencias eróticas. *Roman porno*, a menudo considerado como la abreviación de “*romantic pornography*”, deriva de la expresión francesa *roman pornographique* (novela pornográfica). Esta expresión denomina al conjunto de producciones eróticas elaboradas por la productora Nikkatsu durante los años 70 y 80 como respuesta al progresivo éxito de las *pinku eiga*. Para más información sobre los términos, consulte Sharp (2011: 199-200, 2008-209).

cineastas japoneses hallaron nuevos modos de representación a partir de su tratamiento (influenciado por las artes tradicionales japoneses) de tres elementos: “surface/depth; centering/decentering; continuity/discontinuity” (1979: 100). Burch consideró que estas desviaciones respecto al Modo de Representación Institucional que comenzaba a asentarse en Estados Unidos no se debían al peso la tradición sino a un rechazo activo y deliberado de los modos de representación occidentales que no encajaban con la sensibilidad artística nipona. David Bordwell (1995) ofrece argumentos similares pero relativiza considerablemente el desencuentro entre los modos de representación occidental y japonés. Así, sostiene que durante la década de los 20 y los 30 Japón desarrolló un cine estéticamente innovador a partir de su transformación y asimilación de las normas imperantes en el estilo realista propio del cine occidental. En sus palabras, “for purposes of expressivity, decoration and narrational complexity, Japanese filmmakers revisited the schemata of continuity cinema” (...) “The revisions were certainly inflected by Japanese traditions in adjacent arts” (28-29). Es decir, la combinación de estrategias expresivas propias de la cultura artística japonesa con las técnicas narrativas progresivamente estandarizadas del cine occidental terminaría generando en Japón un estilo específico. Schrader (1999), por su parte, planteó la posibilidad de que existan estilos fílmicos universales que se materializan de modo muy similar en diferentes culturas o en la obra de diversos directores. En concreto, considera a Ozu como representante de lo que él ha acuñado como “estilo transcendental”, una forma fílmica que expresa lo Transcendente. Estableciendo una arriesgada generalización sobre la influencia del arte zen en la percepción estética de los japoneses, Schrader señala que Ozu supo adaptar a la forma fílmica esa sensibilidad propia del budismo zen. Richie, superando en cierto modo la noción de estilo, habla sobre la

polaridad entre lo que él llama el "presentational ethos" y el "representational ethos". En sus palabras, "the representational intends to do just that, represent: It is realist and assumes that "reality" itself is being shown. The presentational, on the other hand, presents. This it does through various stylizations, with no assumption that raw reality is being displayed" (2005: 11). Así, plantea que mientras en Occidente prima la representación, en Japón es más frecuente encontrar manifestaciones *presentativas* o estilizaciones de la realidad.

Si bien las perspectivas previamente mencionadas se centran en articular las dinámicas de asimilación y diferenciación existentes entre el cine japonés y cinematografías foráneas, otra importante tendencia es la identificación de diversos modos de representación dentro de la tradición fílmica nipona. En este sentido, Desser (1988) realiza una conceptualización interesante de los estilos clásico, moderno y modernista dentro de la cinematografía nipona señalando que no se trata de periodos históricos sino de ciertos rasgos estilísticos en el uso del lenguaje audiovisual a disposición de los cineastas. Sin embargo, mientras que el estilo clásico se ha discutido considerablemente (Russell, 2011; Miyao 2013), todavía son escasos los trabajos académicos que aborden los nuevos modos de representación surgidos en la era digital.

1.6.2.6. Estudios culturales basados en el cine japonés.

Un número importante de aproximaciones al cine nipón se basan en el precepto de que, como producto cultural elaborado en un determinado contexto histórico, las obras audiovisuales pueden servir para conocer o profundizar en aspectos de la realidad social y cultural japonesa. Así pues, podemos encontrar análisis de películas o discusiones de ciertos periodos de la historia del cine japonés centrados en temas como

la influencia de la tradición cultural (Costa, 2010), la historia de Japón (Tápiz, 2008), su mitología (Okuyama, 2015) o la literatura (McDonald, 1994, 2000). En estos casos el visionado de largometrajes puede conducir a un mayor interés por otros aspectos de la cultura japonesa y se realza el valor del cine como medio difusor de identidad cultural.

Otras obras abordan de un forma más crítica el modo en que el cine nipón genera discursos sobre la realidad social japonesa, prestando atención a cuestiones como la representación de identidades históricamente sometidas o marginales, los discursos nacionalistas o localistas, o el tratamiento de ciertas nociones construidas socialmente que pueden ser propensas al cambio, como la noción de familia o las identidades de género. Dentro de este tipo de trabajos podemos señalar varias obras centradas en la representación de la mujer en el cine japonés, la cual parece ocupar una posición paradójica que oscila entre films que muestran personajes femeninos como protagonistas complejos y obras en las que la mujer es un mero objeto sometido a la violencia (Iwamura, 1994). Así, Ima-Izumi (1998) ha analizado la presencia de *femmes fatales* en el cine japonés, Coates (2013) ha reflexionado sobre el rol de víctima que ocupa el personaje femenino en el cine bélico, y Saito (2014) ha abordado la representación del cuerpo de la mujer en el cine japonés durante la ocupación norteamericana, por citar algunos ejemplos. En cuanto a los estudios sobre masculinidad, la obra de Standish (2000) destaca en una parcela muy infra-desarrollada, sobre todo si la comparamos con los estudios sobre la mujer. También encontramos trabajos sobre el cine japonés enfocados desde la perspectiva de la *Queer Theory*, los cuales se centran en el estudio de la representación de los colectivos LGBT en el medio fílmico así como en la influencia que dichas imágenes tienen en la situación real de homosexuales, transexuales y demás minorías (Grossman, 2000; Stringer, 2000) Del mismo modo, es

necesario destacar la precisa categorización de arquetipos de personajes, tanto masculinos como femeninos, que realizó Barrett (1989).

Otros trabajos se han centrado en el estudio de la representación de la sexualidad en el cine japonés (Franklyn, 1968); de los conflictos surgidos entre el nacionalismo y el multiculturalismo, especialmente en la era de la globalización (Ko, 2013); en el tratamiento de minorías culturales dentro de Japón, como puede ser el caso de Okinawa (Ko, 2006); o la crisis en la identidad personal y social que refleja el cine japonés contemporáneo (Iles, 2008). Se trata, en suma, de adoptar una posición a medio camino entre los Estudios Cinematográficos y los Estudios Culturales puesto que, tal y como señala Turner, “film no longer stands as a body of textual material or as a particular signifying practice. It stands instead as a locus of sociocultural history or as a site for the examination of sociocultural change” (2008: 282).

1.6.2.7. Transnacionalización del cine japonés.

Debido al presente contexto de globalización y transnacionalización, cada vez encontramos más obras que se centran en el modo en que el cine japonés se ha distribuido internacionalmente. Mientras que Baskett (2008) ha estudiado el rol del aparato cinematográfico en el proyecto imperialista de Japón, Tezuka (2011) analiza la relación dialéctica del cine japonés con Hollywood dentro de dos marcos teóricos, la globalización y el cosmopolitanismo. Otros autores han abordado el rol de los festivales de cine en la difusión del cine nipón (Nornes, 2014), la exhibición de films japoneses destinados a la diáspora durante la época silente (Ogihara, 1990), o cómo se segmenta el mercado en la distribución de DVDs de películas de japonesas (Dew, 2007). En estrecha relación con esta parcela de estudio encontramos diversas aproximaciones al rol que

desempeñan los actores y actrices de cine en la configuración de un *star system* transnacional que supera fronteras físicas y culturales (Miyao, 2007; Fujiki, 2013).

1.6.3. Estudios sobre el cómic japonés.

La palabra “manga” (漫画), usada habitualmente en Occidente para designar al cómic japonés, tiene varios significados en el idioma nipón tales como “caricatura”, “dibujo”, “tira cómica” o “cómic”. Dicho término fue acuñado en 1814 por el artista Katsushika Hokusai (1760-1849) utilizando los ideogramas chinos 漫 *man* (que significa “involuntario” o “a pesar de uno mismo”) y 画 *ga* (“dibujo, imagen”). Según Frederik Schodt, Hokusai estaba intentando describir algo así como “bocetos caprichosos”. Resulta interesante señalar que el primer ideograma, 漫 *man*, tiene un segundo significado que viene a transmitir la idea de “moralmente corrupto”, lo cual también produce una traducción similar a “dibujos irresponsables” (1983: 18)¹⁸. No obstante, dicho término no se popularizaría hasta que, a comienzos del siglo XX, el dibujante Rakuten Kitazawa (1876–1955) recupera la palabra “manga” para denominar a su obra (Moliné, 2002: 17). Así, a pesar de que Japón cuenta con precedentes muy antiguos de narrativa gráfica¹⁹, la aparición del manga moderno (equivalente a la

¹⁸ Esta segunda definición parece reflejar las pre-concepciones de aquellos occidentales que ven los cómics japoneses como peligrosos, escandalosos y nocivos por su tratamiento del sexo y la violencia. Paul Gravett explica que esta definición cargada moralmente de forma negativa fue destacada por los medios de comunicación y los críticos hasta el punto de asegurar una efectiva estigmatización del manga en Occidente (2004: 9).

¹⁹ En los estudios sobre el manga existen dos posturas principales a la hora de plantear la genealogía de esta forma de comunicación. Ciertos autores consideran que el manga es producto directo de la evolución del arte pictórico japonés, de modo que remontan su origen a más de mil años atrás y encuentran precedentes del cómic nipón en diversas etapas históricas (Koyama-Richard, 2008). Otros autores, por su parte, descartan este forzado continuismo histórico que pretende acentuar la visión de unicidad de la cultura japonesa y optan por un enfoque que básicamente considera el manga como el resultado de la

narrativa gráfica secuencial también conocida como historieta, cómic o tebeo) no ocurriría hasta la década de los años 20. El impulso definitivo para la configuración e implantación de la narrativa gráfica en Japón se produjo gracias a la introducción de cómics procedentes de Estados Unidos. Dichos cómics extranjeros, como *Yellow Kid* (Outcault, 1895-1898), tuvieron un gran impacto en jóvenes artistas como Kitazawa o Ippei Okamoto (1886–1948), que se confesaron admiradores de los dibujantes occidentales y supieron aplicar de forma eficiente tal influencia en sus obras (Ito, 2005: 463). Así pues, las características estilísticas del cómic japonés surgieron del encuentro entre las incipientes fórmulas de la narrativa gráfica occidental, la tradición estética nipona y las influencias de otros medios de comunicación próximos, especialmente el cine.

El estudio académico del manga es un área de muy reciente aparición, puesto que la propia difusión del cómic japonés en Occidente no alcanzó su apogeo hasta finales de la década de los noventa. No obstante, gracias al sorprendente éxito internacional del medio y a las posibilidades de distribución de productos culturales que ha traído consigo la era digital, durante los últimos 15 años se ha producido una auténtica eclosión de artículos, monográficos y publicaciones que están contribuyendo notablemente al asentamiento de los *Manga Studies* (estudios sobre el manga, en inglés). Jaqueline Berndt (2008), una de las pioneras en este campo, ha reflexionado sobre varios desafíos a los que se enfrenta la disciplina. En primer lugar, señala que existen dos requisitos fundamentales que deben cumplir los académicos que aspiren a escribir sobre el cómic japonés: conocimientos sobre el lenguaje japonés y, más extensamente la

asimilación del cómic occidental y el desarrollo de un lenguaje gráfico con estilemas propios en el que es posible percibir influencias de la cultura visual nipona gestada durante décadas (Berndt, 2009). Para más información sobre la dimensión histórica del cómic japonés, consulte Kern (2006) y McCarthy (2014).

cultura japonesa; y conocimientos sobre el cómic como medio de comunicación específico. A continuación, menciona la existencia de los siguientes problemas metodológicos en el estudio del manga: por un lado, la tendencia de investigadores occidentales a asumir lecturas universales en sus análisis sin tener en cuenta el contexto socio-cultural japonés; y, por el otro, la consideración del manga como un medio o discurso completamente ajeno al cómic, lo cual termina reforzando la diferencia o unicidad del cómic nipón en vez de propiciar una perspectiva comparativa más enriquecedora. Teniendo en cuenta, pues, que se trata de un área de estudio emergente en Occidente y que todavía carece de un aparato teórico y metodológico asentado, a continuación se ofrece un breve recorrido por las principales líneas temáticas que presentan las investigaciones occidentales sobre el cómic japonés.

1.6.3.1. Aproximaciones generales al cómic japonés.

La narrativa gráfica ha evolucionado de forma diferenciada en distintas partes del mundo, imbuyéndose de las peculiaridades de cada sociedad y tradición artística. Es por ello que, a lo largo de la historia del cómic, han surgido distintos usos del lenguaje del medio que permiten hablar de diferentes tipos de cómic vinculados a determinadas regiones o naciones. El caso del manga resulta ciertamente paradigmático no sólo por la importancia de la industria del cómic en dicho país sino por sus rasgos estéticos y narrativos específicos. La tardía difusión comercial del cómic japonés en Occidente hizo que la primera obra académica centrada en esta parcela de estudio no apareciera hasta el año 1983. Considerado como el texto fundador de la disciplina por muchos, el libro de Schodt titulado *Manga! Manga! The World of Japanese Comics* fue el primer título occidental en destacar la importancia de la narrativa gráfica en el ecosistema mediático

nipón, en caracterizar las temáticas más comunes, en analizar el mercado editorial, y en presentar a los autores más destacados, por lo que resultó en su momento una obra totalmente esclarecedora. Este libro inicia también una importante parcela en el estudio del manga, como es la de ofrecer una aproximación generalizada al fenómeno de modo que cualquier lector pueda comprender qué es un manga, cuáles son los géneros y autores principales, y las características expresivas más destacables.

Podemos distinguir dos tipos de obras cuyo objetivo es ofrecer una aproximación general al cómic japonés. Por un lado contamos con monografías y artículos elaborados por un único autor en las que se abordan diversos aspectos generales, tales como ocurre en los trabajos de Gravett (2004) o Schodt (1996). Una variante de este tipo de obras es la recopilación de críticas y artículos divulgativos escritos por Patten (2004). Por el otro, contamos con volúmenes editados en los que diversos autores se centran en analizar un aspecto concreto del cómic japonés, generando como resultado una colección variada (y habitualmente un tanto inconexa) de estudios específicos, como es el caso de Johnson-Woods (2010). Un aspecto que debemos destacar es cómo muchas obras abordan de modo conjunto el cómic y la animación japonesa, dando a entender que ambos objetos de estudio vienen a formar parte de un área mayor que podríamos considerar como “estudios sobre la cultura popular japonesa”. Entre los volúmenes, monográficos o colectivos, en los que se combinan ambas perspectivas podemos citar las obras de Brenner (2007), MacWilliams (2008) o Perper y Cornog (2011). También debemos mencionar aquí la revista académica *Mechademia*, que desde su primer número en 2006 se ha convertido en una publicación de referencia para los estudiosos sobre cómic, animación y cultura popular nipona. Finalmente, otros títulos incluyen textos y capítulos sobre el manga en el

contexto del cómic mundial, lo cual supone una iniciativa integradora que refuerza las conexiones entre el cómic japonés y las manifestaciones del medio gráfico en otras latitudes. Las obras de Petersen (2011) o Berndt (2010) son un ejemplo de esta tendencia, la cual debería ampliarse en un futuro si queremos entender mejor el nuevo panorama global en el que la difusión del manga está influenciando el estilo de muchos autores de cómic occidental.

En el caso de España, y tras el precedente que supuso *Mangavisión, guía del tebeo japonés* (1995) de Trajano Bermúdez (seudónimo de Santiago García), contamos con *El gran libro de los manga* (2002) de Alfons Moliné, una obra divulgativa que permite acercarse al cómic japonés desde varios aspectos (historia, géneros, obras y autores); con la tesis doctoral de José Andrés Santiago publicada bajo el título de *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa* (2010), sin duda todo un hito en la investigación española sobre el cómic nipón; o con el volumen editado recientemente por Panini dentro de su colección dedicada a la historia del cómic (VV. AA., 2014).

1.6.3.2. Géneros del cómic japonés.

Gran parte del éxito industrial del cómic japonés se debe a la consolidación de un mercado segmentado en diversos nichos de consumidores a los cuales se les ofrecen productos específicos según dos variables principales: género y edad. En función del público objetivo de las revistas en las que aparecen los cómics se han venido configurando históricamente diversos géneros a través de la proliferación de esquemas narrativos, temas y tropos comunes. Es por ello que muchos investigadores occidentales utilizan estas tipologías a la hora de acotar sus corpus de análisis, creando cada vez un conocimiento más concreto y matizado sobre el manga que las aproximaciones

generales previamente comentadas.

Resulta interesante destacar cómo muchas de las investigaciones occidentales sobre el cómic japonés se han centrado en géneros dirigidos a la mujer como consumidora, ya sea por la escasa presencia de este tipo de obras en Occidente o porque estos cómics han sido vistos como una materialización de la situación social, cultural y simbólica que ocupa la mujer en Japón. Así pues, son varias las publicaciones que se han dedicado a analizar diversos aspectos del cómic romántico dirigido a muchachas jóvenes: Shamoon (2012) ha señalado cómo las revistas infantiles de pre-guerra influenciaron el posterior auge del cómic para chicas; Ogi (2001, 2003) expuso cómo estas obras sirven para plasmar la subjetividad femenina y plantear la posibilidad de la insubordinación de género respecto a los imperativos de la sociedad; y Prough (2011) analizó, entre otros puntos, las relaciones que se establecen entre las obras y las lectoras así como la representación de la sexualidad en estos productos comunicativos. Asimismo, también encontramos estudios concretos de obras especialmente significativas como *La Rosa de Versalles* (Shamoon, 2007; Anan, 2014) o *Sailor Moon* (Grigsby, 1998). Y entre las tendencias más recientes destaca el estudio de la expansión internacional del *shoujo manga* y sus conexiones con la *girl culture* en otros discursos sociales (Toku, 2015).

Otro tipo de obra dirigida a una audiencia femenina que ha sido muy comentada por críticos y estudiosos occidentales es el subgénero conocido como *boys love* o *yaoi*. Estos cómics se caracterizan por presentar como protagonistas de la trama romántica a personajes masculinos, es decir, jóvenes generalmente de aspecto andrógino que se embarcan en tormentosas relaciones sentimentales con otros chicos para placer de las lectoras. Además de dos monográficos que recopilan multitud de artículos sobre

el tema (Levi et al., 2010, McLelland et al. 2015), encontramos muchos textos que analizan la representación de la homosexualidad en estos cómics y ofrecen lecturas socio-políticas desde los Estudios de Género o la Teoría *Queer* (McLelland, 2000; Lunsing, 2006; Welker, 2006; McHarry, 2011). También se ha debatido sobre la posible relación entre este género y la pornografía infantil (Zanghellini, 2009), pues algunas obras excesivamente explícitas han sido objeto de polémica y censura²⁰.

Estos dos géneros han venido acumulando, con diferencia, un mayor número de análisis y publicaciones que otros tipos de obras dentro del cómic nipón. No obstante, debemos señalar que también se han realizado contribuciones sobre el *ladies' comics* (cómic de contenidos adultos orientados a la mujer) (Ito, 2010), el cómic deportivo (Peters, 2003; Jiménez Varea, 2005), el manga de terror (Pandey, 2001; Moliné, 2009), o el cómic para adultos (Kinsella, 2000; McLelland, 2005). Aun así, existen muchos otros géneros que apenas han sido publicados fuera de Japón (entre ellos, el manga humorístico, el cómic educativo, o el manga de contenido político) y que también deberían ser estudiados en profundidad con el fin de alcanzar una mejor comprensión de la taxonomía del manga.

1.6.3.3. Gramática visual del manga.

Además de por la variedad temática, el cómic japonés también ha llamado la atención de lectores e investigadores por su apartado estético. Así, el manga presenta un

²⁰ A finales del año 2010, Ishihara, el gobernador de Tokio, lanzó una iniciativa para controlar la distribución y venta de cómics y *anime* que mostrasen escenas sexuales explícitas o ilícitas, especialmente homosexuales. La medida fue aprobada, pero contó con la oposición de la industria del entretenimiento japonés. Además de muchas manifestaciones de opiniones por parte de artistas, 10 grandes compañías retiraron su apoyo a la Tokyo Anime Fair, un importante evento, como protesta por la nueva ordenanza (BBC News, 2010).

uso de la gramática visual de la historieta característico que lo diferencia de ciertos modos de usar el lenguaje expresivo de la narrativa gráfica que podemos encontrar en otras regiones como Estados Unidos o Europa. McCloud (2006) fue uno de los primeros autores en señalar y establecer con precisión el modo en que la narrativa visual del manga difiere respecto a los cómics estadounidenses. Este autor identificó 8 técnicas narrativas específicas del cómic japonés: personajes icónicos, diversidad genérica, fuerte sentido del emplazamiento, amplia variedad de diseño de personajes, uso frecuente de viñetas sin palabras, pequeños detalles extraídos del mundo real, movimiento subjetivo, uso de varios efectos para potenciar la expresividad emocional. En sus palabras, “all of these techniques amplified the sense of reader participation in manga, a feeling of being part of the story, rather than simply observing the story from afar” (216-217). Neil Cohn (2007b, 2013) también ha formulado, de un modo más sistemático y dentro de su teoría sobre el lenguaje visual y la cognición de las imágenes secuenciales, las características gráficas del cómic nipón. Para Cohn, el término manga alberga dos significados fuera de Japón: por un lado, los cómics japoneses en tanto que objetos socio-culturales; y, por el otro, un estilo estético. Con el fin de evitar confusiones, Cohn propone llamar a esta segunda acepción “Japanese Visual Language” (lenguaje visual japonés) en tanto que sistema de expresión gráfica. Según Cohn, este lenguaje gráfico se caracteriza por emplear emblemas gráficos convencionales (líneas de movimiento, bocadillos de diálogo) y una amplia variedad de símbolos y metáforas visuales (por ejemplo, las expresiones de sentimientos) para cuya comprensión se hace necesario estar familiarizado culturalmente con estos códigos. Respecto al montaje de las secuencias, Cohn cuestiona la tipología de transiciones propuesta por Scott y lleva a cabo su propio estudio. Las conclusiones vienen a ser similares y ponen de manifiesto

que el cómic japonés emplea menos texto y tiende a prolongar la descomposición visual de las acciones durante más espacio que los cómics norteamericanos. Tras barajar diversas explicaciones sobre estas diferencias, Cohn termina sugiriendo que este uso del montaje puede estar relacionado con el modo en que la atención de los lectores se articula culturalmente.

Más allá de estas explicaciones totalizadoras, también contamos con estudios más específicos que se ocupan de estrategias concretas. Así, Saito (2010) ha estudiado la representación de la cara humana en el manga; Abbot y Forceville (2011) analizaron la expresión de emociones a través del lenguaje corporal de los personajes; y Rommens (2000) reflexionó sobre el modo en que las estrategias de *story-telling* y *showing* de las viñetas japonesas pueden influir en autores occidentales. No obstante, la mayoría de aproximaciones a la gramática visual del medio no tiene en consideración las diferencias estéticas entre géneros, las cuales son especialmente notables y deberían ser tenidas en cuenta para alcanzar una comprensión más detallada del manga como estilo expresivo.

1.6.3.4. Principales autores del cómic nipón.

De modo similar a como ocurre en el medio cinematográfico, existe un número considerable de obras y artículos centrados en la figura de autores de cómic japonés. Generalmente estas obras incluyen un recorrido biográfico del *mangaka* en cuestión así como un análisis o comentario de sus principales obras en orden cronológico, estableciendo incluso etapas o periodos tal y como se acostumbra a hacer en las aproximaciones al estudio de artistas que se realizan desde la Historia del Arte. La variedad de autores estudiados es todavía bastante limitada, de modo que contamos con

multitud de obras sobre Osamu Tezuka (Schodt, 2007; McCarthy, 2009; Onoda Power, 2009), puesto que ocupa un lugar privilegiado en la historia del medio debido a su influencia posterior, mientras que otros creadores relevantes aún no han recibido la atención crítica que merecen. El hecho de que el manga clásico apenas haya sido publicado en Occidente dificulta esta labor ya que el paso del tiempo parece ser una condición importante a la hora de establecer la relevancia de un creador de cómic como autor. No obstante, debemos destacar los trabajos publicados sobre Shigeru Mizuki (Foster, 2008; Suzuki, 2011; Suehiro Maruo (Hand, 2004; López Rodríguez y García Pacheco, 2012), Hayao Miyazaki (Hairston, 2010) Satoshi Kon (Caro-Oca y López Rodríguez, 2012), o Chikae Ide (Ito, 2011), por citar algunos ejemplos.

1.6.3.5. Estudios culturales sobre el cómic japonés.

Tal y como se puede deducir del apartado anterior donde discutíamos el amplio número de cómics para chicas que han sido analizados no sólo como género taxonómico dentro del manga sino como reflejo de la sociedad japonesa, el cómic nipón ha sido utilizado por estudiosos de diversas disciplinas como un medio para explorar la cultura y el imaginario social japonés. La mayoría de estos trabajos académicos no están interesados en las particularidades del manga como medio de comunicación (géneros, lenguajes, estéticas, autores) sino en la conexión entre el cómic y la sociedad nipona, de modo que los análisis de los cómics no son más que un pretexto o punto de partida. Aun así, esta línea de investigación resulta imprescindible y tremendamente útil a la hora de considerar la importancia del cómic en la configuración del imaginario cultural de un país. Es por ello que desde la Antropología y los Estudios de Género se han llevado a cabo diversas aproximaciones que pretenden establecer qué tipo de imágenes de la

mujer se ofrecen en el cómic y qué relación presentan con la situación real de las japonesas. Así, Allison (2000) estudió las razones y las consecuencias del amplio número de escenas en las que el cuerpo femenino es contemplado por los personajes protagonistas que, en última instancia, focalizan la mirada del lector. Según la autora, estas imágenes traen consigo el establecimiento de una estructura de poder y una serie de patrones de conducta en lo referente al encuentro entre géneros que continuarían en la vida adulta con el consumo de pornografía y las visitas a lugares de alterne. Adams y Hill (1997), en su estudio sobre la mujer fálica en el cómic japonés, señalan que las imágenes de mujeres malvadas cargadas de atractivo, sexualidad y peligro son reflejos de la figura maternal puesto que la naturaleza sexual de la madre/mujer debe ser purificada y los complejos de impotencia masculina deben ser exorcizados a través de la narrativa de los cómics (1997: 45). Saito, por su parte, ha comentado la evolución y significación de la chica joven y hermosa que lucha o participa en combates. Usando conceptos procedentes de la psicología en su estudio de los personajes, considera que la chica luchadora no es un reflejo del status o los deseos de las mujeres sino un objeto de deseo autónomo que permite transcender la realidad en el espacio ficcional donde se mueve. Según señala, “the icon of the beautiful fighting girl is an extraordinary invention capable of encapsulating polymorphous perversity in a stable form” (2011: 158). Los trabajos de Berndt (1995), Napier (1998), Shiokawa (1999), y García Pacheco y López Rodríguez (2012) también han discutido la representación de la mujer en el manga y su significación social.

Del mismo modo, también se han llevado a cabo estudios sobre la representación de la masculinidad en el cómic nipón a través del análisis de los diferentes roles que ocupa el hombre en la sociedad japonesa. Matanle et al. (2008) han

abordado la imagen del *salaryman*, es decir, el japonés asalariado que trabaja en una empresa de forma indefinida, en mangas de los años 80. Concluyen que los cómics ofrecen una representación empática del *salaryman* pero también crítica en ciertos aspectos. Así, se destaca la “feminization of the Japanese salaryman under a new more brutal form of globalizing capitalism” (659). Yasumoto y LaRossa (2010) realizaron un análisis histórico de la paternidad en el manga y uno de sus hallazgos fue que la imagen generalizada de padres que ayudan en el cuidado de los hijos que aparecía de forma habitual en cómics del periodo comprendido entre 1990-2004 no significaba que el hombre contribuyera en mayor medida a las tareas del hogar, si bien es cierto que recientemente ha aumentado el número de hombres con una actitud más paritaria. Piatti-Farnell (2013), por su parte, analizó una obra representativa del *shounen manga* como es *Saint Seiya* (Masami Kuromada, 1986-1991) (titulada *Caballeros del Zodiaco* en España). Presta atención a los diversos modelos de masculinidad ofrecidos, los cuales van desde “what is perceived as “hegemonic”—imagistically cemented by Japanese cultural visions of muscular males—to marginalised, yet powerful depictions of androgyny” (1134). En última instancia, la autora discute cómo los distintos modos de masculinidad afectan a la definición de héroe en los cómics de acción y señala la necesidad de elaborar una tipología más compleja del héroe de cómic.

Otros trabajos interesados en explorar la relación entre el manga y la realidad socio-cultural japonesa se han centrado en el estudio de la representación de la historia en el cómic (Rosenbaum, 2013), de discursos relacionados con la Segunda Guerra Mundial (Okamoto, 2001; Nakar, 2003), de la violencia de género (Ropers, 2012), de sectas y religiones (Jolyon Baraka, 2012), o de personas con discapacidad (Wood, 2013), por citar algunos ejemplos. Todas estas investigaciones ponen de manifiesto la

necesidad de vincular los análisis textuales con la consideración del contexto socio-cultural en el que se crean los cómics. En este sentido, la aplicación de una dimensión histórica resulta efectiva a la hora de comprobar cómo los cambios sociales repercuten en las imágenes que ofrecen los cómics y cómo el manga puede resultar, hasta cierto grado, un reflejo de la sociedad nipona. No obstante, muchos estudiosos descuidan considerablemente la especificidad del cómic como forma de comunicación, por lo que resulta necesario desarrollar metodologías de análisis que combinen adecuadamente las perspectivas micro y macro-textuales.

1.6.3.6. Difusión internacional del manga.

Durante los años 80 numerosas televisiones europeas emitieron series de animación japonesas debido, principalmente, a que se trataba de un producto barato que permitía ocupar varias horas de emisión y a que contó con el respaldo de la audiencia. Si bien por aquel entonces la inmensa mayoría de espectadores no era consciente del origen japonés de dichas obras, la situación cambió durante la década de los años 90. En este periodo comenzaron a publicarse los primeros cómics japoneses en Europa y en Estados Unidos, los cuales alcanzaron un éxito importante debido a la familiarización con las convenciones estéticas de la cultura japonesa que había propiciado la emisión de anime, el progresivo éxito del videojuego (una industria esencialmente japonesa durante sus primeras décadas), el éxito del cine de terror japonés, y la eclosión de la cultura fan al amparo del desarrollo de Internet. Como resultado, hacia comienzos del siglo XXI se produce en Occidente una ola de consumo de productos culturales japoneses.

Esta expansión internacional ha atraído la atención de numerosos investigadores, los cuales han encontrado en la cultura popular japonesa y

especialmente en el manga un objeto de estudio fascinante para comprobar de qué modo se difunden internacionalmente productos culturalmente muy localizados y cómo esta transnacionalización tiene efectos tanto en el contexto de producción como de recepción de dichas obras. Así, entre los trabajos que han reflexionado sobre este proceso de forma generalizada debemos destacar los de Napier (2007), que equipara la atracción de la cultura popular japonesa con la fascinación que ya sintieron los europeos del siglo XVIII por lo japonés; Iwabuchi (2002), que explora los motivos y las consecuencias por los que Japón se ha convertido en uno de los núcleos generadores de contenidos globales en la actualidad, desafiando la hegemonía estadounidense y ejerciendo una notable influencia en otras naciones asiáticas; o Armour (2011), que ha abordado el impacto que supone el uso del manga y otros productos de la cultura popular japonesa en un contexto educativo.

Como complemento a estas explicaciones de corte más generalista y teórico encontramos multitud de estudios concretos que atienden a la difusión del cómic en territorios geográficos localizados y se centran en distintos aspectos que permiten hacernos una idea del grado de penetración que el manga, como producto cultural foráneo, ha tenido en otros países. Así, atendiendo a datos de consumo, al número de cómics publicados, a las estrategias de traducción empleadas para hacer comprensibles ciertos aspectos, o a la influencia en los creadores de cómics locales, son numerosos los investigadores que han analizado la presencia del cómic japonés en países como España (Madrid y Martínez, 2010; Santiago, 2012), Francia (Bouissou, 2006), Estados Unidos (Goldberg, 2010; Brienza, 2014), así como en el Este Asiático (Natsume, 2001; Siuyi Wong, 2006), por citar únicamente algunos ejemplos. Dado que estos procesos globalizadores se encuentran aún en su fase de inicio, esta línea de estudio

probablemente se ampliará en el futuro con el objetivo de explicar los efectos producidos.

1.6.3.7. Estudios sobre fans del cómic japonés.

Por último, mencionaremos brevemente cómo la expansión internacional de la cultura japonesa y el auge de los *Fan Studies*²¹ han contribuido a la aparición de diversas publicaciones que estudian el perfil de los consumidores y creadores amateurs de cómic japonés. En este sentido, podemos distinguir entre los trabajos sobre *otakus*, sobre *fujoshis* y sobre las actividades que realizan estos sujetos sociales. Con el término “*otaku*” se designa generalmente a la persona interesada en productos propios de la cultura popular japonesa tales como manga, anime, videojuegos, música (J-pop, J-rock) o cine de género (J-Horror). Se trata de un término complejo con diferentes significaciones y connotaciones en función de la cultura donde se utilice: mientras que internacionalmente se usa para designar al fan del manga y anime con una connotación positiva en la mayoría de los casos (los propios fans se han apropiado de esta palabra para auto-designarse), en Japón significa fan obsesivo de cualquier producto u objeto y posee una fuerte carga negativa. Kinsella (1998), Saito (2007), y Azuma (2009) son algunos de los autores que han teorizado sobre los *otakus*. Por otra parte, el término *fujoshi* (literalmente significa “chica podrida”) se utilizó inicialmente para hacer referencia a las mujeres fans de los géneros conocidos como *boys love* y *yaoi*, es decir,

²¹ Los *Fan Studies* se centran en el estudio de los fans, es decir, los aficionados o seguidores que muestran una pasión destacada hacia el objeto de su interés (ya sea una persona famosa, una obra concreta, un género o una manifestación expresiva determinada), sus actividades y su impacto socio-cultural. Para una aproximación a la etimología y a la evolución del concepto de fan, consulte Jenkins (1992: 12-16).

aquellas obras que muestran relaciones homosexuales entre hombres. Aunque surgió como un término peyorativo, ha sido apropiado por la comunidad *fujoshi* y desde mediados de los 2000 se ha usado para identificar a las mujeres fans del manga y el *anime*. Entre los estudios centrados en las *fujoshi* podemos señalar las obras de Galbraith (2011) y Tanaka e Ishida (2015). En cuanto a las actividades llevadas a cabo por estos fans del manga, cabe destacar el *cosplay*, es decir, disfrazarse de un personaje de cómic, animación, videojuego o cine e interpretarlo (Gómez Aragón, 2011; Nagaike y Yoshi, 2011); la creación o distribución de *fansubs* y *scanlations* (López Rodríguez, 2011; Lee, 2012); o la apropiación de personajes para ser utilizados en cómics amateurs que continúan, parodian o subvierten los relatos canónicos (Thorn, 2004a; Rubio Hernández y López Rodríguez, 2012).

1.7. Marco de referencia.

Tras haber señalado y clasificado en el epígrafe anterior la bibliografía relacionada con nuestro objeto de estudio (la adaptación cinematográfica del cómic japonés), en este apartado se discute de un modo más detallado aquellos trabajos académicos que pueden resultar útiles para abordar dicho fenómeno. Con el objetivo de contextualizar de un modo preciso la investigación que se ha llevado a cabo y fundamentar las aproximaciones conceptuales y metodológicas elegidas, a continuación se comentan 1) las teorías de la adaptación en la era digital; 2) las obras que han estudiado la adaptación cinematográfica en el contexto del cine japonés desde una perspectiva generalista; 3) las conexiones entre el *media mix* y la convergencia mediática; y 4) estudios de casos concretos de adaptaciones de manga al medio cinematográfico.

1.7.1. Las teorías sobre la adaptación en la era digital.

Desde finales de los años 90 han venido publicándose un amplio número de trabajos sobre la adaptación cinematográfica que señalaban la inoperancia de dicho campo de estudio y exigían el desarrollo de nuevas propuestas teóricas (Cartmell y Whelehan, 1999; Naremore, 2000; Stam y Raego, 2004). En concreto, Leitch (2003) planteó la existencia de doce falacias dentro de la teoría de la adaptación contemporánea²², siendo la primera de ellas la práctica ausencia de teorías generales que señalen los principios que rigen la adaptación fílmica. Esta ausencia de explicaciones macro-textuales junto con la debilidad metodológica ha hecho de los estudios sobre la adaptación un campo propenso a la proliferación de publicaciones basadas en el análisis de casos de estudio aislados. No obstante, como respuesta a esta situación, un cierto número de autores e investigadores han desarrollado en los últimos años una serie de propuestas terminológicas y conceptuales que pretenden explicar de un modo más preciso dicha práctica así como su posición en el actual ecosistema mediático marcado por la tecnología digital y los procesos globalizadores.

Entre las propuestas más sistemáticas se encuentra la de Hutcheon, quien plantea que la adaptación de obras procedentes de distintos medios al cine puede ser definida desde tres niveles. En primer lugar, una adaptación es un proceso de transcodificación en el que se transforman los códigos expresivos de la obra previa. En

²² Estas doce falacias serían: no existe una teoría contemporánea de la adaptación como tal; las diferencias entre los textos literarios y cinematográficos están basadas en propiedades esenciales de sus respectivos medios; los textos literarios son verbales y los films, visuales; las novelas son mejores que las películas; las novelas se interesan por conceptos y los films por preceptos; la especificación visual del cine usurpa la imaginación de la audiencia; la fidelidad es el criterio más apropiado para usar en el análisis de adaptaciones; los textos fuente son más originales que las adaptaciones; las adaptaciones adaptan únicamente un texto cada vez; las adaptaciones son intertextos y sus precursores son simplemente textos; el estudio de la adaptación cinematográfica es una empresa marginal.

segundo lugar, una adaptación supone un proceso de creación a partir de la reinterpretación y recreación de la obra precedente. Y, en tercer lugar, una adaptación es un proceso de recepción que depende de la experiencia, memoria y conocimiento del espectador (2006: 7-8). No obstante, pese a que esta división es útil en términos operativos a la hora de acotar las dimensiones de análisis, la definición de “adaptación” propuesta por Hutcheon resulta un tanto ambigua. En sus palabras, “defining an adaptation as an extended, deliberate, announced revisitation of a particular work of art does manage to provide some limits” (170), pero se echa en falta un mayor grado de profundidad y detalle. Así pues, resulta útil contrastar esta propuesta con la distinción que realiza Sanders (2006) entre adaptación y apropiación partiendo de la idea de que ambos procesos son un tipo de intertextualidad. Sanders considera que la adaptación es una práctica transposicional en la que se produce un acto de revisión similar al de la práctica editorial en algunos aspectos, puesto que implica recortar, añadir, ampliar, expandir o interpolar elementos (2006: 18). En una adaptación la relación con el texto original es importante y debe estar claramente señalada mientras que en el caso de una apropiación la relación entre ambas obras no es obvia ni reconocible fácilmente. Así, “appropriation frequently affects a more decisive journey away from the informing source into a wholly new cultural product and domain” (2006:26). Leitch (2012), insatisfecho con estas definiciones y con el poco interés de los teóricos por definir claramente el objeto de estudio de las teorías de la adaptación, propone nueve posibles explicaciones del término en tanto que cada una de ellas enfatiza ciertos aspectos característicos de este complejo campo de estudio. Estas definiciones son: 1) Las adaptaciones son exclusivamente cinematográficas, es decir, películas basadas en novelas, obras de teatro o historias. 2) Las adaptaciones son exclusivamente

intermediales, es decir, implican la transferencia de elementos narrativos de un medio a otro. 3) Las adaptaciones son contra-écfrasis²³. 4) Las adaptaciones son textos cuyo status depende de la aceptación de la audiencia de una invitación deliberada a leerlos como adaptaciones. 5) Las adaptaciones son ejemplos de transtextualidad²⁴. 6) Las adaptaciones son traducciones. 7) Las adaptaciones son *performances*. 8) Las adaptaciones son ejemplos prototípicos de prácticas intertextuales. 9) Las adaptaciones son ejemplos, no absolutos ni prototípicos, de intertextualidad. Si bien esta proliferación de definiciones es ilustrativa sobre la dispersión terminológica y multiplicidad de perspectivas que encontramos en los estudios sobre la adaptación, Leitch concluye que la falta de consenso es precisamente lo que ha provocado que en los últimos años hayan surgido obras académicas provocativas e innovadoras en dicho campo. Teniendo en cuenta que tanto el estudio de la adaptación cinematográfica como la industria audiovisual han sufrido importantes cambios en las últimas dos décadas, se hace necesario comentar algunas de las nuevas propuestas surgidas.

Así pues, si partimos de la idea de que la aparición de nuevos medios de comunicación y tecnologías afecta al modo en que el cine moldea su estética y su narrativa, entonces la adaptación cinematográfica como proceso clave en la generación de obras fílmicas a partir de contenidos previos también se verá modificada por los cambios en el contexto tecnológico, industrial y comunicativo. Siguiendo este razonamiento, Constandinides propone el término “post-celluoid adaptation”

²³ El término griego “écfrasis” designa la descripción verbal de una obra visual.

²⁴ Leitch se refiere a los cinco tipos de transtextualidad propuestos por Genette: intertextualidad (citats y alusiones), paratextualidad (marcas secundarias tales como títulos, pósters, cubiertas de libros), la metatextualidad (comentario), la architextualidad (géneros) y la hipertextualidad (relaciones entre texto e hipotexto). Para más información, consulte Genette (1989).

(“adaptación post-celuloide” en español) para referirse a “the transition of familiar media content from a traditional medium -print, film and television- to a new media object or a set of new media objects that embrace the concept of the main end-product” (2010: 24). Este autor señala que la adaptación cinematográfica debe superar la tradicional aproximación de un único texto (obra original) adaptado en una película para incluir todas las posibles transformaciones y versiones existentes de un cierto contenido narrativo. Así, “post-celluloid adaptation is not restricted to the interconnectedness of two texts, but a multiplicity of texts that function across collaborative media, which are deliberately constructed as stories that complement the hypotext and the hypertext in terms of signification and narrative for commercial purposes” (2010: 24). En última instancia, Constandinides considera que este giro en la práctica de la adaptación no se trata de una mera consecuencia del cambio tecnológico sino que puede verse como un reflejo de la cultura de la convergencia. Así, la participación de los fans y sus creaciones narrativas (desde relatos y cómics hasta cortometrajes o videojuegos) también vendrían a ser una parcela de los estudios de la adaptación. Entre las conclusiones de su investigación Constandinides señala tres aspectos que deberían ser tenidos en cuenta en los sucesivos trabajos sobre la adaptación fílmica en la era digital: 1) los textos populares deberían ser más bienvenidos en las investigaciones en tanto que nos permiten estudiar cómo se desarrollan las conexiones intertextuales como síntoma del contexto sociocultural; 2) hay que prestar atención a las posibilidades estéticas del cine digital puesto que los nuevos medios de comunicación han alterado las formas tradicionales; y 3) el contexto socio-económico debe ser estudiado ya que es un factor que determina la adaptación cinematográfica no sólo como un producto comercial sino como una práctica comunicativa (2010: 149).

Parody, por su parte, plantea la necesidad de re-posicionar la adaptación dentro del contexto de producción actual marcado por la transmedialidad, la sinergia de contenidos, la remediación y la dispersión de los universos narrativos a lo largo de múltiples medios de comunicación. Propone el concepto de *franchise storytelling* (se puede traducir como “narrativas franquiciadas”), que vendría a designar “the creation of narratives, characters, and settings that can be used both to generate and give identity to vast quantities of interlinked media products and merchandised, resulting in a prolonged, multitextual, multimedia fictional experience” (2011: 211). Estas narrativas proporcionan una fuente notable de ingresos a sus creadores y de placer a sus seguidores debido a la proliferación de productos derivados de los contenidos originales, como puede ser el caso de *El Señor de los Anillos* o *Harry Potter*. Mientras que la adaptación cinematográfica juega un papel importante en el desarrollo de estas obras, Parody recalca que la adaptación no es más que una mera técnica utilizada dentro del entramado. Así, cuestiona el hecho de que estas franquicias hayan sido consideradas únicamente como “adaptaciones” sin que se hayan tenido en cuenta las lógicas industriales y señala que la proliferación de narrativas franquiciadas ha transformado la práctica de la adaptación a varios niveles: en primer lugar, la adaptación ya no se basa en un texto único sino en un conjunto de narrativas disgregadas a través de diversos medios; en segundo lugar, estas narrativas se desarrollan en un entorno inter-medial donde los nuevos medios digitales cuentan con la capacidad de remediar los lenguajes de otros medios; en tercer lugar, se produce un desplazamiento de la trama argumental y los personajes como núcleo del contenido adaptado hacia el mundo o la diégesis en sí misma, puesto que es una unidad más amplia que permite contener todas las líneas narrativas desplegadas; en cuarto lugar, la consideración de la franquicia como “marca”;

y, por último, la posibilidad de que la expansión de las narrativas franquiciadas modifique el modo en que la adaptación es culturalmente percibida puesto que “adaptation’s recycling of content may seem a disappointment to a consumer increasingly accustomed to complex transmedia extensions of narrative” (2011: 216). Así pues, Parody argumenta que la adaptación en el contexto actual de la industria del entretenimiento es una variante diferente de la práctica adaptativa que se ha venido estudiando y aboga por la elaboración de teorías y propuestas que tengan en cuenta esta evolución del modo en que la ficción se articula en la era de la convergencia mediática.

Las ideas de Constandinides y Parody sintetizan los preceptos teóricos sobre los que se sustentan varios de los trabajos más recientes sobre adaptación cinematográfica. Así, Littau recurre a la teoría de la adaptación de Darwin para estudiar el modo en que los textos se adaptan y van evolucionando en distintos ambientes mediáticos. Usando como ejemplo el universo de *Alien*, señala que “cross-media storytelling is not the same thing as adaptation, but it involves adaptation at each juncture ‘as’ or ‘where’ a serial fragment is tied into the ‘whole’. In crucial respects, cross-media practices are extensions of the principles of adaptation: a given story, character, or motif must be fitted into a new environment in a meaningful way” (2011: 32). Moore, por su parte, presta atención a las conexiones entre videojuego y cine para concluir que “because video games are both modular and variable, each player creates her own adaptation as she plays through the game; individual agency supplants textual fidelity. (...) Whereas traditional theories of adaptation rely on the preservation of plot, characters, and themes, new media protocols stress our own role in constructing media use, and therefore, in constructing a landscape for novel adaptation” (2010: 191). En última instancia, estos trabajos apuntan hacia el giro post-literario en los estudios de la

adaptación que señaló Leitch (2007). Según este autor, previamente se había rechazado el estudio de películas que no estuvieran basadas en obras literarias (novelas u obras de teatro) debido a razones “based partly on a literary bias that assumes cinema should adapt only originals more culturally respectable than cinema itself and partly on a narrative bias that assumes that stories are the ingredients that make the best movies” (2007: 258). Así pues, parece adecuado señalar que la progresiva atención que los investigadores de la adaptación cinematográfica están prestando a las relaciones entre el cine y otros productos comunicativos (cómic, videojuego, televisión, narrativas transmediales) ha contribuido positivamente a dinamizar con nuevos conceptos y propuestas teóricas un campo de estudio enfrascado excesivamente en los análisis de las traslaciones literarias al cine. El estudio de la adaptación cinematográfica del cómic japonés que se plantea en esta tesis doctoral pretende continuar avanzando en esta dirección.

1.7.2. La adaptación cinematográfica en el cine japonés.

Los estudios específicos sobre adaptación cinematográfica en el contexto del cine japonés se caracterizan principalmente por centrarse en el trasvase de obras literarias al cine, por privilegiar aproximaciones de corte hermenéutico, y por optar por el estudio de casos individuales. Entre las aportaciones más relevantes debemos destacar las de McDonald (2000), Cazdyn (2002: 88-128), y Raine (2014).

La obra de Keiko McDonald se divide en dos secciones. En primer lugar, la autora traza un recorrido histórico y cultural de las relaciones existentes entre literatura y cine en Japón, estableciendo tres periodos especialmente significativos. El primero abarca entre 1908 y 1920, cuando se llevan a cabo multitud de adaptaciones

cinematográficas de obras de teatro *shinpa*²⁵, lo cual se convertiría en una tendencia importante durante la década de 1910. Esta estrategia se debió básicamente al deseo de atraer a las audiencias que normalmente acudían al teatro hacia el cine ofreciéndoles grabaciones de las obras más famosas con los intérpretes que las habían popularizado en el escenario. Progresivamente, debido al éxito de estas películas, las compañías cinematográficas comenzaron a adaptar directamente las novelas más exitosas sin esperar siquiera a que se produjera la versión escénica²⁶. El segundo periodo va de 1935 a 1941, y es cuando tiene lugar lo que McDonald considera la edad dorada de la adaptación cinematográfica en Japón a pesar de las limitaciones impuestas por el clima bélico. Hacia 1935 el cine sonoro ya se había asentado y los directores contaban con un código de expresión más a través del cual transmitir sus versiones de obras literarias. La adaptación de clásicos ampliamente reconocidos se consolidó con el movimiento *junbungaku* (純文学, movimiento de la “literatura pura”), que surgió en respuesta a aquellas películas que adaptaban obras de literatura popular centradas en la acción o el

²⁵ El teatro *shinpa* o *shimpa* (新派) es un tipo de teatro moderno japonés que surgió tras la Restauración Meiji, hacia la década de 1880, en contraste a los teatros clásicos. Suele ser considerado como una versión modernizada del *kabuki* y se caracterizó por ofrecer historias ambientadas en el presente con contenidos inicialmente políticos, los cuales posteriormente evolucionaron hacia el melodrama. La primera adaptación cinematográfica de una obra *shinpa* fue el film *My sin* (*Onogatsumi*, Kichizo Chiba, 1908), basado en la novela de Yuho Kikuchi publicada en 1899 y convertida en obra de teatro en 1900. Para obtener más información sobre el teatro *shinpa* consulte Noma (1996: 128-130) y Powell (2002: 11-16). Para obtener más información sobre las relaciones entre el teatro *shinpa* y el medio cinematográfico consulte Tomasi (1993), McDonald (1994: 23-37), McDonald (2000: 3-16), Bernardi (2001: 13-14, 41-44), y Wada-Marciano (2008: 116-117).

²⁶ El año 1917 supone un hito en este proceso puesto que tuvo lugar la adaptación de la novela *Dokuso* (*Poison grass*, Yuho Kikuchi, 1915-1916) por parte de tres compañías cinematográficas diferentes, Nikkatsu, Tenkatsu y la Kobayashi Company, sin que la obra de teatro mediara (McDonald, 2000: 14). Del mismo modo, la influencia recíproca entre cine y literatura se consolidó a través de las obras de autores como Tanizaki, Kawabata o Mishima (Tomasi, 1993).

romance. En opinión de McDonald, este tipo de obras contribuyó notablemente a mejorar el nivel artístico y cultural de la cinematografía japonesa (2000: 44). Por último, el tercer periodo se ubica entre 1951 y 1959, década decisiva en la que se instauran profundas modificaciones en el sistema económico-social del país tras la ocupación estadounidense. Así, McDonald señala que “modern literary works provided a wealth of sources for filmmakers anxious to explore themes consonant with the rapid social and cultural transformation under way in Japan” (2000: 46). Sin duda, resulta sorprendente que McDonald, habiendo escrito en el año 2000, detenga su recorrido histórico en los años 50 y no preste atención a las estrategias desarrolladas por la editorial Kadokawa durante los años 70 y 80, las cuales podemos considerar como precedentes de la actual eclosión de adaptaciones cinematográficas de cómics en Japón. La segunda parte del libro se centra en el estudio de casos individuales bajo una metodología comparativa. Aunque McDonald considera la obra literaria y el film como entidades independientes, se esmera en contrastar las estructuras internas de ambos productos con el fin de detectar cambios, desviaciones y transformaciones para luego evaluar hasta qué punto son correctos o justificables. En última instancia, la ligereza metodológica de su propuesta termina generando estudios de caso eminentemente descriptivos y valorativos.

Por su parte, Cazdyn señala que han existido tres modelos de adaptación fílmica a lo largo de la historia del cine japonés. Este autor vincula estos tipos de adaptación con ciertos periodos históricos, utiliza una o dos películas para ejemplificar cada modelo de adaptación, y finalmente realiza una lectura en clave socio-política de los films para sugerir de qué modo cada uno de estos tipos de adaptación se corresponde o se ve influido por las condiciones ideológicas, políticas y sociales de cada época. A

continuación se resumen brevemente las características fundamentales de estos tres periodos. El primer periodo se sitúa durante la década de los años 30, cuando muchos cineastas llevan a la pantalla de un modo muy fiel numerosas novelas reconocidas por la crítica y el público por tres motivos fundamentales. En primer lugar, el éxito de las *bungei eiga*²⁷ (文芸映画), que se convirtieron en una tendencia dominante durante los años 30. En segundo lugar, el hecho de que adaptar un texto conocido sin modificaciones destacables facilitaba en cierto modo la superación de los controles previos, pues durante los años 30 los mecanismos de censura comenzaron a radicalizarse. En tercer lugar, Cazdyn considera que el proyecto imperialista y la exaltación nacionalista que se vivía en el Japón previo a la II Guerra Mundial promovieron esta proliferación de films basados en autores clásicos²⁸. El segundo momento clave se situaría desde mediados de los años 60 hasta comienzos de los años 70. Cazdyn presta atención a la apropiación de novelas clásicas que realizaron ciertos cineastas vinculados al Art Theater Guild²⁹. Estas versiones introducen cambios y

²⁷ Con el término *bungei eiga* se hace referencia a películas basadas en textos literarios. Se trata de un término generalizado que podemos traducir como “película literaria” en referencia al contenido original del que surge.

²⁸ Cazdyn hace un buen trabajo al detallar brevemente las características más destacables de las adaptaciones cinematográficas de los años 30. En sus palabras, este tipo de obras “(1) presents a temporality that traces the story linearly; (2) focuses primarily on dialogue to advance the plot; (3) centers on characters in the frame and overall narrative; (4) de-emphasizes narrative complexity; (5) contains little non-diegetic sound; and (6) refrains from adding to, or cutting elements from, the original text that might distort its dominant canonical reading” (2002: 106).

²⁹ Art Theatre Guild (ATG) fue una productora independiente japonesa vinculada a la Nueva Ola (*nubaru bagu*) de cineastas japoneses de los años 60 y 70. Inicialmente fundada en 1961 como distribuidora de películas de arte y ensayo extranjeras, pronto se convirtió en un generador de proyectos cinematográficos radicales vinculados al cine de vanguardia. Su intención de elaborar películas comprometidas, arriesgadas y políticas se materializó en los largometrajes de Nagisa Oshima, Kyju Yoshida, Masao Adachi, Kinju Wakamatsu o Toshio Wakamatsu que fueron producidos por el estudio. Para más información consulte

modificaciones destacables sobre los textos originales, demostrando la intencionalidad creativa de los cineastas y su tratamiento de las novelas adaptadas como mero punto de partida. Los directores que modifican aspectos de las novelas originales por voluntad propia pertenecen generalmente a los nuevos movimientos cinematográficos que surgen durante los años 60 en el clima de revolución y protesta característico de la época. Cazdyn sugiere que la aproximación libre que muchos cineastas jóvenes realizaban respecto a novelas clásicas viene a ser un modo de crítica a los problemas sociales que Japón vivía en dicho periodo. La tercera época se situaría alrededor de los años 90 y, en este caso, Cazdyn propone un concepto intelectualmente estimulante como es el de “adaptación transformativa” pero que, desafortunadamente, no desarrolla con la suficiente profundidad. Básicamente considera que a partir de la década de los 90 se rompen las dinámicas entre obra original y texto derivado, de modo que una adaptación cinematográfica viene a ser una relación dialéctica entre ambos productos comunicativos a través de la cual los dos se re-definen mutua y continuamente. Para ejemplificar este concepto utiliza obras que se caracterizan por su naturaleza experimental (los documentales de Hara Kazuo o el film *Rampo*), de modo que el concepto de “adaptación transformativa” resulta insuficiente para identificar un periodo histórico concreto pero es interesante si lo aplicamos a ciertos productos audiovisuales caracterizados por mantener un particular juego textual con referentes literarios. En este caso la novela inicial ya no es un elemento importante a partir del cual se juzgue la fidelidad o no, sino más bien un ente que existe en completa dependencia con sus adaptaciones. Aunque Cazdyn no lo evidencia en su texto, esta tercera concepción de la adaptación cinematográfica parece inspirarse en los preceptos de la cultura

Domenig (2003).

post-moderna, en la globalización, en la multiplicidad de visiones e interpretaciones así como en el desplazamiento y debilitamiento de los grandes relatos o principios de autoridad. El concepto de “adaptación transformativa” cobra relevancia si lo ubicamos, junto con otras nociones clave como las de “transmedia” o “fandom”, dentro del nuevo paradigma de la adaptación cinematográfica en la era digital. Así pues, uno de los objetivos de este trabajo de investigación será explorar este tipo de adaptación a partir del análisis de los casos de estudio seleccionados.

Raine, por su parte, adopta una perspectiva más amplia al considerar la totalidad del cine japonés como un ejercicio de adaptación “not simply from other media (theater and literature, televisión drama and popular music, now manga and computer games) but from other texts, in particular Hollywood cinema as the ‘Big Other’” (2014: 102). Así pues, según argumenta, la cinematografía japonesa vendría a ser un ejercicio de adaptación (utiliza el término 翻案 *hon'an*) en el que el cine occidental habría jugado un papel excepcional. De ello se desprende que su concepto de adaptación viene a ser básicamente una estrategia de apropiación y modificación que va más allá de las especificaciones culturales o mediáticas. Estas estrategias de adaptación, tales como la incorporación de elementos propios de la literatura, el teatro o la pintura, convierten al cine en esencia en una práctica intermedial que se nutre también de los desarrollos realizados en el seno de la práctica cinematográfica en contextos culturales diferentes. Raine propone el concepto de mimesis transcultural (*transcultural mimesis*³⁰) para designar este proceso y lo ejemplifica a través de las múltiples influencias que el cine de Hollywood ejerció sobre la temprana cinematografía nipona

³⁰ “*Transcultural* because it entails ‘translation’ or ‘adaptation’ across a marked cultural boundary, something that was always part of the production and reception of these films, and *mimesis* because the relation of original and copy is ever-present in this ‘mimetic medium’” (2014: 115).

de los años 20 y 30. En última instancia, Reine señala que es inconcebible pretender estudiar el cine japonés sin tener en consideración su relación con otras cinematografías, con otros medios de comunicación y con los discursos contruidos en torno al cine.

Como vemos, estas tres consideraciones de la adaptación cinematográfica en el cine japonés presentan una fuerte carga histórica pero resultan insuficientes para explicar la situación actual de la industria cinematográfica japonesa. Para entender mejor la reciente eclosión de films basados en cómics, videojuegos y series de animación es necesario prestar atención al concepto de *media mix*.

1.7.3. Conexiones entre convergencia y el *media mix*.

En 2006 se publicó el libro *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide* del influyente investigador estadounidense Henry Jenkins. Dicha obra se centra en la relación entre tres conceptos (convergencia mediática, cultura participativa e inteligencia colectiva) y cómo han venido modificando recientemente el ecosistema mediático mundial. Por convergencia mediática Jenkins se refiere a “the flow of content across multiple media platforms, the cooperation between multiple media industries, and the migratory behavior of media audiences who will go almost everywhere in search of the kinds of entertainment experiences they want” (2006: 2). Jenkins reconoce la pluralidad de significados que puede albergar el término “convergencia”, en tanto que puede referirse a procesos tecnológicos, industriales, culturales y sociales. Sugiere que las discusiones en torno a la convergencia se inician a partir de la implantación de la tecnología digital a finales de los años noventa, lo cual marca el inicio de un periodo de transición, un cambio de paradigma, en las industrias mediáticas. Centrándose en el modo en que la convergencia está modificando la cultura popular estadounidense,

especialmente las relaciones entre contenido, productores y audiencias, Jenkins analiza varios casos de estudio como el *reality show American Idol* (2002-) o las creaciones de los fans de Harry Potter.

En el caso de los estudios sobre la adaptación, resulta especialmente interesante su aproximación al concepto de narrativa transmedia a partir de la franquicia iniciada con la película *The Matrix* (Wachowski, 1999). Jenkins considera que la pluralidad de textos mediáticos surgidos en torno a *The Matrix* (videojuego, cómics, películas, cortometrajes animados) es “entertainment for the age of media convergence” (2006: 95) y un ejemplo de narrativa transmedia³¹ o transmediática. Destaca las innovaciones que introduce este producto mediático, tales como propiciar un modo de creación colaborativo con una multiplicidad de profesionales de distintos medios de comunicación así como con los fans. Es necesario enfatizar que Jenkins señala la importante influencia que la cultura mediática japonesa ejerció sobre los hermanos Wachowski en su diseño no sólo de la película sino también de toda la red de textos que componen la franquicia. Así, si bien tanto el argumento como el diseño de producción de *The Matrix* se inspiran en obras de manga o *anime*, Jenkins plantea que probablemente el interés de los Wachowski por las estrategias transmediáticas se deba a la influencia que han recibido del *media mix* japonés. Basándose en las ideas de Ito, Jenkins define el *media mix* del siguiente modo:

³¹ Jenkins explica qué es una narrativa transmedia del siguiente modo: “A transmedia story unfolds across multiple media platforms, with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole. In the ideal form of transmedia storytelling, each medium does what it does best – so that a story might be introduced in a film, expanded through television, novels and comics; its world might be explored through game play or experienced as an amusement park attraction. Each franchise entry needs to be self-contained so you don’t need to have seen the film to enjoy the game, and vice versa. Reading across the media sustains a depth of experience that motivates more consumption” (2006: 95-96).

“On the one hand, the media mix strategy disperses content across broadcast media, portable technologies such as game boys or cell phones, collectibles, and location-based entertainment centers from amusement parks to game arcades. On the other, these franchises depend on hypersociability, that is, they encourage various forms of participation and social interactions between consumers” (2006: 110).

Jenkins señala que la estrategia del *media mix* se comenzó a introducir recientemente en Estados Unidos gracias al éxito de franquicias como *Pokémon* o *Yu-Gi-Oh!*, pero “operates in even more sophisticated forms in more obscure Japanese franchises” (2006:110). Es decir, la definición de narrativa transmedia que propone Jenkins a partir de su análisis de *The Matrix* resulta muy similar a la práctica del *media mix*, pero este autor no llega a profundizar en el modelo japonés de circulación de contenido mediático que, aparentemente, sirvió como inspiración para los hermanos Wachowski.

Afortunadamente, Marc Steinberg ha contribuido a clarificar la distinción entre “convergencia” y “*media mix*” en su obra *Anime’s Media Mix. Franchising Toys and Characters in Japan* (2012). Este autor señala que existe la tendencia a asociar la aparición de un término con la implantación del fenómeno que define. Así, la decisiva contribución de Jenkins y las aportaciones de otros muchos investigadores que han seguido su consideración de *The Matrix* como obra pionera en la configuración de narrativas transmedia puede llevarnos a pensar que este tipo de productos son característicos de la era digital. Sin duda, la preeminencia de la industria audiovisual estadounidense no sólo en términos económicos sino también como objeto de estudio preferente para los investigadores de todo el mundo contribuye a una cierta miopía

académica que ignora o no da la importancia que merecen ciertos fenómenos ocurridos en el pasado, en países no occidentales o en contextos culturalmente desprestigiados (como es el caso del cómic, la animación o el videojuego). Por ello, debido a las interesantes conexiones que presenta con el concepto de convergencia y a su utilidad para entender las frecuentes adaptaciones de cómics japoneses a la gran pantalla, resulta necesario prestar atención al fenómeno del *media mix* en Japón.

Media mix (メディアミックス, *mediamikkusu*) es un caso de *wasei eigo* (和製英語), es decir, una expresión japonesa creada utilizando palabras en inglés. Pese a que pueda parecer que tienen un origen anglófono, este tipo de expresiones vienen a ser en realidad una apropiación de términos foráneos para designar un concepto japonés. Si bien el sentido original en inglés pervive de algún modo, en otros casos se produce tal reformulación que un hablante de lengua inglesa puede llegar a no comprender su significado. En el caso de *media mix* resulta obvio que la intención es expresar una mezcla (*mix*) de medios (*media*), si bien dicho término se refiere concretamente a una serie de prácticas en la industria de la comunicación y el entretenimiento de Japón que podemos equiparar con la definición de “convergencia” ofrecida por Jenkins. Steinberg (2012) señala que el término *media mix* se implantó en la década de los años 80 en Japón pero sugiere que el fenómeno que describe dicha palabra se inicia en realidad en la década de los 60 gracias al surgimiento de la industria de la animación y, especialmente, la serie *Tetsuwan Atomu* (1963) (conocida como *Astroboy* en España). La aparición de esta estrategia coincide con ciertas transformaciones en el capitalismo y en la esfera mediática que se vienen produciendo desde mediados del siglo pasado, por lo que Steinberg argumenta que aunque el *media mix* comienza “as a local development, it nonetheless has significant overlaps with global transformations of capitalism in its

post-Fordist manifestation” (2012: x).

En cuanto a la definición o descripción de las prácticas que podemos considerar como representativas del *media mix*, es posible establecer tres etapas diferenciadas en la historia de este fenómeno que, de forma simplificada, podemos caracterizar como sinónimo de convergencia (difusión de contenido mediático a través de diferentes medios):

1) El *media mix* en la emergente industria del *anime* durante los años 60 se caracterizó por la circulación de personajes a través del manga, la animación y multitud de productos derivados basados en dichos personajes (desde figuras a pegatinas pasando por libretas, ropa o pósters). Debido a los royalties generados, el consumo de cualquiera de estos productos contribuía al éxito y la popularización de la franquicia. Steinberg (2012) señala como ejemplo destacable el éxito de *Tetsuwam Atomu* (*Astroboy*).

2) El *media mix* como estrategia publicitaria basada en potenciar la relación entre cine y literatura desarrollada por la editorial Kadokawa durante los años 70. Básicamente consistió en la producción por parte de la editorial de películas basadas en las novelas de sus autores estrella, en la comercialización de la banda sonora y en la re-publicación de todas las obras de dicho autor de modo que esta colaboración entre las esferas editorial, cinematográfica y musical aumentara los ingresos generados por las ventas de libros (Steinberg, 2012: 149-153).

3) El *media mix* como narrativa transmedia, en el sentido señalado por Jenkins, comienza a perfilarse hacia finales de los años 90 y alcanza una gran visibilidad hacia

mediados de la primera década del siglo XXI. Personajes y relatos se desarrollan a través de múltiples medios de comunicación creando una red textual compleja. Matsutani (2007) ubica aquí las películas basadas en cómics y destaca el sistema de producción utilizado como ejemplo de renovación del *media mix*. Así, la financiación necesaria para producir la película procede de diversas empresas de la industria de la comunicación (editoriales, periódicos, cadenas de televisión, discográficas), las cuales realizan potentes campañas publicitarias dentro de sus propios medios con el fin de popularizar la franquicia, ya que además del largometraje cada uno de los inversores comercializa productos específicos relacionados con la obra. Así, el éxito de la película repercute en las ventas de cómics, libros, periódicos, revistas, CDs y demás productos derivados. Esta concepción del *media mix* contribuiría a explicar los datos de taquilla comentados en el epígrafe 1.2 según los cuales la mayor parte de los films más exitosos en los últimos años proceden de cómics, series de televisión o videojuegos. Tal y como señala Steinberg, “the post-2001 flood of live-action films and televisión dramas based on manga series signals a return to the use of manga” (2012: 201) como el producto central a partir del cual se despliegan las estrategias del *media mix*.

Entre los investigadores que han estudiado otros aspectos del *media mix* debemos señalar a Zahlten (2014), quien ha reflexionado sobre las implicaciones que este modo de producción-consumo tiene en diversas facetas como identidad, leyes, política o cultura. Por su parte, Allison (2006) analizó la evolución y expansión de franquicias como *Power Rangers* o *Pokémon* no sólo en Japón sino también en el resto del mundo. Ito (2003) señaló cómo el *media mix* puede tener un efecto en el modo en que los niños desarrollan su imaginación así como su relación con la cultura y la sociedad.

Por todo ello, del mismo modo que el manga viene a ser la manifestación concreta de los principios del cómic en el contexto socio-cultural de Japón, es posible considerar el *media mix* como la versión japonesa de la convergencia mediática sobre la que teoriza Jenkins. Se trata, asimismo, de la confirmación de una tendencia global hacia una forma de entretenimiento que trasciende las fronteras de los medios tradicionales y presenta el contenido narrativo como un ente maleable, líquido. Nuestro estudio de las adaptaciones de cómic japonés al medio cinematográfico intentará arrojar luz sobre las transformaciones y los procesos que sufren estos contenidos al pasar de un medio a otro.

1.7.4. Análisis de adaptaciones cinematográficas de cómics japoneses.

Existen una serie de trabajos previos centrados en el análisis de la adaptación cinematográfica del cómic japonés al medio cinematográfico. Estos textos vienen a ser el precedente más inmediato a la investigación que se desarrolla en esta tesis doctoral, por lo que se hace necesario considerar detenidamente de qué modo se ha abordado dicho fenómeno en estos estudios. En términos generales, se trata de capítulos de libros o artículos publicados en revistas académicas que abordan únicamente un único caso de estudio. En estos trabajos nunca se hace explícita la metodología de análisis utilizada y se recurre continuamente a una perspectiva comparativa basada en destacar de qué modo la obra audiovisual ha gestionado las características de la versión en cómic. Podemos distinguir, asimismo, entre trabajos que prestan mayor atención a la traslación de aspectos visuales (Furuhata, 2012); a la gestión del contenido narrativo (Requena Hidalgo, 2008; Sato-Rossberg, 2015); o al contexto sociocultural donde se lleva a cabo la adaptación (Kwai-Cheung, 2008). A continuación se comentan brevemente las

características de estos trabajos.

El artículo de Furuhata se centra en una adaptación del cómic *Ninja bugeicho* (Shanpei Shirato, 1959-1962) realizada por Nagisa Oshima en el año 1967. Se trató de una producción de corte experimental caracterizada por su apropiación o remediación total del lenguaje visual del cómic. Es decir, en lugar de emplear las habituales técnicas de recreación a través de la puesta en escena y la actuación de los intérpretes, Oshima optó por filmar unas 10.000 imágenes procedentes del cómic original (Furuhata, 2013). Así, la narración del film se construye a través de la mostración de estas imágenes estáticas y la voz *over* de los personajes. A diferencia de una película de animación, los dibujos no se mueven en absoluto por lo que el espectador tiene la sensación de encontrarse ante un cómic filmado. Tras discutir las principales diferencias entre la película de Oshima y el cine de animación, Furuhata concluye que “*Ninja bugeicho* not only exemplifies an intermedial tendency in cinematic experiments of the time but also intersects with a growing theoretical concern with cinema’s medium specificity” (2012: 260). Es decir, esta película surge en una época (los años 60) en la que la industria audiovisual japonesa empezaba a experimentar con la mezcla y la asimilación de lenguajes audiovisuales procedentes de distintos medios de comunicación. Si bien el análisis de Furuhata es interesante, el hecho de tratarse de una remediación del cómic y no de una película de imagen real hace que este tipo de producciones queden fuera de los intereses de nuestra investigación.

Los dos trabajos más próximos a los objetivos de la investigación que se plantea en esta tesis doctoral son los textos de Requena Hidalgo (2008) y Sato-Rossberg (2015). El primer caso se trata de un artículo sobre la versión cinematográfica del manga *Ichi the Killer* (*Koroshiya Ichi*, Hideo Yamamoto, 1998-2001) dirigida por

Takashi Miike en el año 2001. A pesar de que no explica su metodología de análisis, Requena Hidalgo opta por un enfoque comparativo basado en discutir las diferencias entre el manga y la película. Sostiene que un importante elemento que provoca disonancias entre ambas obras es la construcción visual de los personajes, por lo que contrasta la representación gráfica del cómic con la caracterización de los actores. En cuanto al contenido narrativo en sí, esta autora se pronuncia en primer lugar respecto a la fidelidad al cómic señalando que la película es

“una adaptación que resulta ser bastante libre respecto a su original, si "al espíritu" del texto nos atenemos. Curiosamente, no ocurre lo mismo en el nivel temático ni en el estructural: la literalidad de la obra de Miike es poco cuestionable, en otras palabras, es notoriamente fiel "a la letra" del manga, dentro de los márgenes que puede conceder una obra escrita e ilustrada en diez tomos adaptada a 129 minutos de película” (2008: 4).

Dejando a un lado esta valoración sobre la fidelidad, resultan más interesantes sus observaciones respecto a las diferencias de organización del contenido narrativo debido a las especificidades de cada medio. Así, Requena Hidalgo sugiere que la adaptación de la historia de un cómic, generalmente estructurada en unidades temáticas más o menos independientes y con su propio arco de evolución, es difícilmente trasladable al medio cinematográfico puesto que una película presenta requerimientos de organización diferentes a la hora de construir el guión. Siguiendo este razonamiento, ofrece un detallado análisis de la construcción narrativa del largometraje prácticamente escena por escena mientras va comentando la relación existente entre el film y el cómic.

Generalmente identifica las omisiones y los cambios más destacados, intentando explicar cómo afectan estas modificaciones a la comprensión de la historia y a la progresión del relato fílmico. Sus descripciones y razonamientos siguen muy de cerca los eventos relatados en los textos que analiza, lo cual es útil si el lector ha consumido las obras pero sus descripciones pueden resultar excesivamente detalladas para alguien ajeno a dichos productos. No obstante, Requena Hidalgo sistematiza sus principales conclusiones cuando señala que “las divergencias entre ambas obras, que, como hemos visto, van aumentando a medida que se desarrollan sus historias, posibilitan que el filme de Miike plantee una nueva lectura de este relato” (2008: 18). Esta autora también discute en su artículo la cinta de animación *Koroshiya 1: The Animation Episode 0* (2002), una obra dirigida por Shinji Ishidara que funciona como precuela del largometraje de Miike. Sin embargo, en lugar de centrarse en las conexiones entre los tres medios que relatan la historia (cómic, película de imagen real, cinta de animación), la autora ofrece una descripción de los contenidos de la película animada así como una serie de valoraciones respecto a su calidad como obra artística. En términos generales, la aproximación de Requena Hidalgo es valiosa debido a su detallado análisis de la trasposición de la historia del manga al cine, pero al no explicar la metodología a través de la cual se lleva a cabo dicho estudio resulta imposible replicar su modelo de análisis de forma sistemática.

Otro caso de estudio de una adaptación concreta es el capítulo “Translating Kamui-gaiden: Intergeneric Translation from Manga to Live Action Film” escrito por Nana Sato-Rossberg (2015). Se trata de un análisis del film *Kamui Gaiden* (Yoichi Sai, 2009) basado en el cómic de Sanpei Shirato desde el punto de vista de los estudios de la traducción. Esta autora plantea que el contexto social de la publicación del cómic

original (la convulsa década de los años 60) y la situación que encontramos en la actualidad, cuando se produce la adaptación, son completamente diferentes, por lo que el director (quien es considerado como un “traductor” entre ambos medios) debe utilizar diversas estrategias para transformar los personajes y el espíritu del manga si desea que el relato sea recibido apropiadamente por la juventud japonesa contemporánea. El análisis de Sato-Rossberg se centra en describir la apariencia de los personajes en el cómic y contrastarla con la de sus intérpretes, así como señalar los cambios existentes en los roles que desempeñan los personajes dentro del relato audiovisual respecto al manga. En cuanto al “espíritu” del manga, la autora se refiere al modo en que la historia ha sido llevada a la gran pantalla y refleja los temas principales del cómic, que vienen a ser la superación de uno mismo y la supervivencia. La autora también intenta analizar la recepción del film introduciendo y comentando las opiniones que diversos usuarios publicaron en una web de cine, muchos de los cuales se centran en los mediocres efectos gráficos empleados en la película. Termina deduciendo que existe un hueco generacional entre la audiencia que leyó el cómic en los sesenta y los jóvenes japoneses de la actualidad, por lo que los valores propios del cómic que aparecen en la película (lucha por la supervivencia, riesgo y brutalidad, opresión de las minorías) no son correctamente interpretados o siquiera compartidos por la juventud nipona contemporánea. Argumenta que los cambios introducidos por el director en los personajes (menos rudos y más sensibles) es una estrategia para acercarse a estos espectadores, si bien parece haber fallado en función de los comentarios escritos por los internautas. Como vemos, Sato-Rossberg se centra principalmente en la construcción gráfica de los personajes, en los cambios introducidos en la historia y en los diferentes contextos de recepción de ambos productos. Su enfoque es excesivamente comparativo,

su análisis de la construcción visual de personajes es simplista (no comenta en absoluto los aspectos relacionados con la traslación de las imágenes del cómic a los códigos audiovisuales del film), y otorga demasiada importancia a la fidelidad de la obra original como criterio para juzgar las decisiones creativas de los guionistas y el director.

Otra posible aproximación es aquella que se centra en la adaptación de cómics japoneses fuera de Japón, es decir, en otros países asiáticos o en Occidente. Así, Kwai-Cheung (2008) se aleja del análisis textual comparativo y ubica la adaptación del cómic japonés en un contexto transnacional. En su artículo “Japanese Manga, Hong Kong Films and the ‘Unity’ of Asia” plantea cómo muchos de los cómics japoneses que son distribuidos en Asia, concretamente en Hong Kong, sufren un proceso de domesticación en el que se modifican los valores presentes en las obras niponas para adaptarlos al gusto o los intereses de la sociedad china. Así pues, analiza cómo la adaptación cinematográfica de cómics japoneses ha sido utilizada por parte de realizadores de Hong Kong para expresar sus propias preocupaciones políticas y culturales. Kwai-Cheung plantea en última instancia si sería posible hablar de una cierta unidad pan-asiática basada en los flujos de productos culturales y su apropiación. Aunque este autor está más interesado en discutir las posibilidades de la cultura popular japonesa como herramienta diplomática entre Japón y los países asiáticos que en la adaptación cinematográfica de los cómics, realiza observaciones interesantes a este respecto. En primer lugar, distingue entre aquellas películas que reconocen su naturaleza como adaptación de un cómic (de hecho, en muchos casos son co-producciones con Japón) y aquellas otras cintas que no cuentan con los derechos y ni siquiera reconocen sus fuentes. Según explica,

“Since Japanese artists and companies only own the copyrights of the Japanese titles of the comics but not the translated ones, Hong Kong filmmakers can simply take the advantage of using these mangas for their own free and loose appropriation. For the die-hard manga fans, many of these Hong Kong adaptations not only fail to pay homage to the original manga artists, they also have somewhat betrayed the original comics in various ways by emptying out the Japanese elements in order to refill them with the issues the majority of Hong Kong people concern” (Kwai-Cheung, 2008: 72).

Estos cambios en los contenidos de los cómics adaptados muchas veces consisten en una re-configuración de la imagen de Hong Kong. Así, los pasajes que transcurren en esta ciudad, que aparece caracterizada como peligrosa, misteriosa o exótica en los cómics japoneses, o bien se transforman o bien se normalizan para eliminar esta imagen construida desde una perspectiva foránea. De hecho, en estas adaptaciones se revierte esta construcción y son frecuentes los films en los que los villanos son personajes japoneses caracterizados con atributos estereotípicos (katanas, yakuza, kimonos) y negativos. Tal y como señala, “the ideas and elements of the Japanese manga are only used as eye-catching symbols, stereotypical images and exotic mis-en-scenes for the well choreographed kungfu and action sequences that Hong Kong cinema was good at” (2008: 73). Kwai-Cheung ofrece un análisis extremadamente macro-textual, de modo que no presta atención ninguna a las estrategias a través de las cuales se adapta el contenido narrativo del cómic y en ningún momento alude a la construcción visual de los productos. Su interés se sitúa claramente en la significación cultural que presentan estas apropiaciones de cómics japoneses y termina concluyendo que es imposible construir una imagen unificada de Asia puesto que las contradicciones internas y las

diferentes visiones de los países que componen el continente son elementos intrínsecos de la realidad asiática. Así pues, su trabajo sirve para comprender el modo en que la difusión de los productos culturales japoneses puede arrojar luz sobre las dinámicas de representación inter-cultural en el contexto de la globalización económica y la convergencia mediática. Siguiendo esta misma aproximación, otros autores se han centrado en la adaptación de cómics japoneses en Corea del Sur o en Estados Unidos³².

1.7.5. Fundamentos conceptuales.

Tras haber examinado los trabajos académicos que guardan una relación más directa con el objeto de estudio abordado en esta investigación, a continuación se exponen de forma resumida los conceptos y principios que servirán como base a nuestra aproximación a la adaptación cinematográfica del cómic japonés.

1) La adaptación cinematográfica de material original procedente de otros medios de comunicación (la literatura, el teatro, el cómic) está sujeta a condicionantes de diverso tipo (clima cultural, situación económica, estrategias de producción, intereses del público, avances tecnológicos). Ello provoca que la adaptación cinematográfica, en tanto que tipo de producción fílmica factible de ser agrupada como “movimiento” o

³² Jackson (2012) ha analizado el film *Oldboy* (Park Chan-wook, 2003) basado en el cómic homónimo elaborado por Garon Tsuchiya entre 1996 y 1998 prestando atención al modo en que se han cambiado aspectos específicos de la obra original para adaptarlo al contexto socio-cultural de Corea del Sur. Denison (2014), por su parte, ha analizado la adaptación cinematográfica del anime *Speed Racer*, basado originalmente en el cómic de Tatsuo Yoshida publicado en 1967-68, que realizaron los hermanos Wachowski en el año 2008. Según plantea, a pesar de que esta película estadounidense presenta una fuerte tendencia transnacional tanto en su producción como en su estética, el estudio de los discursos en torno a dicha adaptación permiten considerarla como un producto fallido puesto que el valor y el sentido de este tipo de obras son construcciones negociadas en contextos culturales específicos.

“género”, sobre relevancia durante ciertos periodos históricos determinados.

2) Las dinámicas relacionales que se establecen entre el material original y la adaptación permiten observar múltiples lecturas o visiones de conceptos tales como “autoría”, “creación”, “fidelidad”, “originalidad” o “interpretación”, los cuales evolucionan históricamente. Así pues, el estudio de los procesos de adaptación en una aproximación macro-textual puede contribuir al esclarecimiento de las condiciones socio-culturales y los presupuestos ideológicos que moldean y dan sentido a dichas obras audiovisuales.

3) El impacto de la tecnología digital ha afectado a la producción y distribución de obras cinematográficas. En concreto, las nuevas posibilidades estéticas han permitido que el cine pueda emular ciertas convenciones visuales de otros medios de comunicación (cómic, videojuego) de un modo más efectivo. El estudio de films japoneses basados en cómics puede ofrecer numerosos ejemplos de estas estrategias de remediación.

4) Las teorías de la adaptación deben prestar atención a textos populares tradicionalmente desatendidos en los estudios académicos así como al trasvase de contenidos procedentes de medios no literarios, tales como el cómic, la televisión, el videojuego, o incluso el propio medio cinematográfico. Por ello, el análisis de la adaptación fílmica del manga puede aportar nuevas perspectivas.

5) El estudio de la adaptación cinematográfica debe atender a la pluralidad de textos que

conforman un universo narrativo y cómo estas diferentes manifestaciones de una única diégesis se engarzan o disgregan. Dado que en la industria mediática japonesa son muy frecuentes las franquicias basadas en contenidos que se comercializan por múltiples vías, se trata de un contexto especialmente rico en ejemplos.

6) La adaptación cinematográfica del cómic japonés puede entenderse como un síntoma de la actual cultura mediática caracterizada por la difusión global de productos comunicativos, la cultura participativa y las prácticas relacionadas con el *fandom*. En este sentido, resulta necesario prestar atención al contexto industrial del *media mix* en su versión actual caracterizado por estrategias comerciales basadas en la generación de franquicias y sinergias.

7) A pesar de que las obras previas que han estudiado la adaptación cinematográfica del manga son escasas, se perfilan tres perspectivas de análisis diferenciadas: la remediación del lenguaje visual del cómic en el medio cinematográfica o, en su caso, las posibles influencias; la gestión del contenido narrativo procedente del cómic; y el contexto socio-cultural de recepción de la adaptación. La combinación de estas tres perspectivas y un enfoque que supere el caso de estudio único podrían contribuir a explicar con mayor rigurosidad las dinámicas, los procesos y las consecuencias de la adaptación fílmica del cómic japonés.

1.8. Metodología.

A continuación se exponen los principios metodológicos que se han utilizado para llevar a cabo la investigación. En términos generales, la metodología empleada se

puede definir como una combinación de análisis multimodal del discurso y análisis de contenido aplicada a la adaptación cinematográfica. Tras exponer brevemente las ideas fundamentales que sustentan esta elección, se procederá a detallar el modelo de análisis utilizado en nuestra aproximación a las películas basadas en cómics japoneses, el criterio de selección del corpus de análisis, y las limitaciones que afectan a la investigación.

1.8. 1. Análisis multimodal del discurso aplicado a textos cinematográficos.

En esencia, podemos definir un texto multimodal como aquel que se compone de dos o más modos semióticos de significación. Así, la multimodalidad reconoce la importancia de todos los códigos expresivos, tales como el lenguaje verbal, las imágenes, el sonido o los gestos, a la hora de conceptualizar, estudiar y analizar la comunicación humana. Esta apreciación de los distintos modos de significación que usamos en nuestras interacciones comunicativas diarias supone, por un lado, la superación del lenguaje (el texto lingüístico) como elemento fundamental en la construcción del sentido y, por el otro, el socavamiento de las distinciones entre medios de comunicación previamente diferenciados. Sin duda, la llegada de la era digital y las nuevas posibilidades expresivas que nos ofrece Internet como medio de comunicación aglutinador de lenguajes y contenidos previos han contribuido a realzar la importancia de la multimodalidad. Y esta fusión de modos de significación no se limita únicamente a los contenidos digitales sino que también ha afectado a los medios de comunicación tradicionales. En palabras de Iedema, “representational practices are increasingly being redefined and cross-referenced” (2003: 38), por lo que las fronteras entre cine, cómic, videojuego, moda, publicidad o diseño gráfico parecen diluirse y transformarse

continuamente.

Varios investigadores han trazado la evolución del análisis del discurso multimodal (Iedema, 2003: 30-40; Constantinou, 2005), por lo que en aras de la concisión en este apartado nos limitaremos a señalar las características fundamentales de esta metodología, algunos conceptos relevantes y las diversas líneas de aplicación que se han ido desarrollando hasta la actualidad. Así, Constantinou señala que, tras la aparición del fundacional libro *Multimodal Discourse* de Kress y van Leeuwen's en el año 2001, han surgido dos líneas paralelas en el estudio multimodal del discurso. Por un lado, un grupo de investigadores se basa en la Lingüística Funcional Sistémica de Halliday mientras que otros estudiosos continúan aplicando los principios del análisis del discurso clásico introduciendo categorías analíticas específicas para abordar la semiosis multimodal (2005: 603). Estas dos perspectivas, lejos de chocar, resultan más bien complementarias y nos permiten abordar la multimodalidad desde diversos puntos de vista. En concreto, resulta especialmente útil el modo en que Iedema caracteriza este fenómeno:

“Multimodality (1) is concerned to include in its analyses of representations and give proper recognition to semiotics other than language; (2) focuses on the relationships between these different semiotics, and on the ‘division of labour’ between them in particular representations;; (3) aims to understand and describe in ‘phylogenetic’ terms the displacement of some semiotics by others (e.g. the displacement of the linguistic by the visual); (4) links the potential of the different semiotics deployed to how they affect (enable and constrain) interaction and the formation of subjectivity” (2003: 48).

Constantinou, por su parte, ha prestado atención a dos términos importantes que aparecen en muchos textos sobre análisis multimodal en aras de identificar posibles dispersiones terminológicas: “modo” y “medio”. Pese a que ciertos investigadores consideran que los modos de significación son fácilmente distinguibles y prácticamente elementos externos al observador, coincidimos con Constantinou cuando señala que el “modo” “is a heuristic concept, an analytic tool, and merely a way of seeing the functioning of a ‘text’ in terms of components” (2005: 607). En cuanto al concepto de “medio”, muchos autores lo consideran en su dimensión más física como soporte necesario para la transmisión de un cierto producto comunicativo. En este sentido, la investigación que se plantea en estas páginas opta por una noción más amplia que tenga en consideración las relaciones entre dicho soporte, el mensaje transmitido y los contextos sociales, económicos y culturales. En cuanto al modo en que se combinan los distintos modos semióticos, Martinec (2000) propuso un modelo jerárquico para conceptualizar el ritmo en los textos multimodales. Considera que “in a multimodal text, each mode has its own overall rhythmic hierarchy, and these hierarchies are coordinated by a metric principle that synchronizes their accents to different degrees in a particular text” (289). Así, pese a la coexistencia de diversos modos de significación, generalmente uno de ellos es quien impone su ritmo a los demás y funciona como coordinador o sustentador principal. Utilizando las nociones de “olas” (*waves*) y “transiciones” como unidades de análisis y unas parrillas especiales que dividen los fragmentos audiovisuales en diversos niveles de expresión (música, movimiento, imágenes, discurso lingüístico), este autor concluye que los principios de sincronía y asincronía entre estas pistas determinan la construcción de los significados.

Al ser una metodología reciente y todavía en proceso de consolidación, el análisis multimodal del discurso ha sido aplicado a una gran variedad de objetos de estudio, tales como manuales de usuario de ordenadores (Iedema, 2003); interacciones interpersonales en contextos específicos como el visionado conjunto de una película (Norris, 2002); obras artísticas (Macken-Horarik, 2004); representaciones teatrales (McIntyre, 2008); o publicidad impresa (O'Halloran, 2008). Muchos de estos trabajos se caracterizan por su interés en proponer nuevas categorías analíticas o gramáticas semióticas que resulten adecuadas para comprender las interacciones entre los distintos modos de significación³³. En cierto modo, dado que gran parte de los investigadores que realizan análisis del discurso multimodal proceden de una tradición metodológica anclada en el análisis de textos verbales (escritos u orales), se aprecia un cierto desconocimiento de las metodologías existentes para desarrollar el análisis de productos comunicativos en esencia multimodales como es el cine³⁴.

Por ello, debemos destacar las dos aportaciones más sólidas realizadas hasta la fecha en lo referente al estudio del film como texto multimodal. Se trata de las

³³ Macken-Horarik afirma que “if the semiotic world in which we live and communicate is a multimodal one, then we need access to an analytical apparatus which is adequate to this. But this is a tall order. This analytical apparatus – including its grammar – must itself be a highly differentiated and multipurpose tool. Any grammar we develop for multimodal discourse analysis will need to facilitate specialized (or, perhaps ‘specializable’) investigations of different semiotic modes (such as language, or image, or music) in their own terms. And it will need to be inclusive enough to explore the interaction of different modes, both with one another and with viewers/readers themselves in different contexts. Any grammar we use should enable us to understand the ways in which semiotic systems structure and constrain particular meaning- making practices and the ways in which these work together and regulate viewing/reading practices” (2004: 24).

³⁴ De hecho, conceptos y metodologías de análisis procedentes de la Teoría Fílmica (*Film Studies*) han sido utilizados como punto de partida para el estudio multimodal de otros tipos de textos, como actuaciones teatrales (McIntyre, 2008: 311-313).

publicaciones *Multimodal Film Analysis. How Films Mean* (Bateman y Schmidt, 2012) y *Film Discourse Interpretation. Towards a New Paradigm for Multimodal Film Analysis* (Wildfeuer, 2014). A través de la exploración de las ideas de estos autores introduciremos algunos de los principios que conforman el punto de partida para la articulación del modelo de análisis propuesto en esta tesis doctoral para abordar la adaptación cinematográfica del cómic japonés.

Bateman y Schmidt consideran que los análisis fílmicos realizados hasta la fecha se caracterizan por basar muchas afirmaciones y resultados en interpretaciones de naturaleza hermenéutica que raramente están ligadas a los textos. Es decir, señalan que a pesar de que la teoría cinematográfica ha construido diversos conceptos para analizar un largometraje a nivel estético y narrativo, resulta necesario elaborar un modelo capaz de justificar el modo en que estas obras audiovisuales generan y transmiten significados concretos. Por ello, partiendo de una base eminentemente semiótica influenciada por los conceptos de Metz, estos autores presentan una metodología de análisis fílmico consistente en la descomposición y descripción del film³⁵ para, a continuación, observar de qué modo se relacionan las unidades mínimas de significación con el fin de construir sintagmas de sentido más amplios. Se trata de una aproximación muy cercana al texto con el objetivo de anclar, diseccionar y comprender los diversos procesos de creación e interpretación de significados de una película. En sus palabras, con esta aproximación pretenden “to divide the process of interpretation into several related layers of description” en tanto que “if we can find ways of making the connection

³⁵ A pesar de que no profundizan en la aplicación de esta herramienta, estos autores utilizan una ficha de análisis que descompone el film en planos y atiende a los diversos modos expresivos del medio cinematográfico, tales como los movimientos de cámara, la planificación, la secuencia temporal y la presencia de elementos sonoros (diálogos, música, sonidos) (Bateman y Schmidt, 2012: 8-20).

between technical details and sources of interpretation more explicit and reliable, we will be in a far stronger position for pursuing analysis” (2012: 19).

Para Bateman y Schmidt la clave de la capacidad de crear significado del medio cinematográfico radica en la estratificación del discurso a nivel paradigmático y sintagmático. El eje paradigmático se centraría en definir las posibilidades abstractas que permiten la generación de sentido a través de la organización temporal del material audiovisual. Para ello estos autores proponen una clasificación cruzada dividida en tres dimensiones (“projection, taxis y plane”) basándose en tipologías previas e integrándolas en un mapa propio (2012: 178). En lo referente a la organización sintagmática, señalan que “we consider a filmic document structure to consist of a collection of organised content that is rendered appropriately via a layouting process for display in some output medium. It is then in the relationship between the *logical* perspective and the *layout* perspective that we situate many of the basic mechanisms of filmic interpretation” (2012: 197-198). Dado que la estratificación de una obra cinematográfica se desarrolla temporalmente, es necesario establecer los segmentos que conformarán las unidades de sentido principales³⁶. Así pues, Bateman y Schmidt proponen una clasificación sintagmática de la estructura de un documento fílmico a partir de sus conexiones lógicas. Debido a la extensa nomenclatura que introducen en su trabajo, a menudo reformulaciones de conceptos planteados por Metz, ofrecen multitud de definiciones para limitar y caracterizar, en la medida de lo posible, su clasificación de las estructuras lógicas que moldean el sentido de una película.

Aunque Bateman y Schmidt proponen un modelo semiótico para analizar la

³⁶ “A layouting process then, by virtue of its grouping together of elements, ‘partitions’ the elements it operates over: that is, rather than having just a chain of elements of some kind, typically shots, a layouting process says which elements belong together and which do not” (Bateman y Schmidt: 2012: 199).

estructura interna de los textos audiovisuales, en cierto modo observamos una apropiación y reformulación de unidades de análisis narratológicas que se ven re-codificadas para ajustarse a la propuesta de los autores. Además, pese a que consideran que su modelo es multimodal, lo cierto es que prestan poca o ninguna atención al rol que desempeñan los diversos sistemas de significación del medio fílmico (color, sonido, planificación), tal y como demuestra el hecho de que el film analizado para probar su modelo de análisis sea un film mudo, en blanco y negro, y de 15 minutos de duración dirigido por Griffith en 1912, *The Girl and her Trust*. Así pues, a pesar de que el trabajo de estos autores es interesante en cuanto a las herramientas y definiciones que ofrecen para abordar de forma sistemática la organización de un texto fílmico a partir de las conexiones entre las unidades más básicas, falla en integrar una verdadera perspectiva multimodal.

La obra de Janina Wildfeuer, quien también pretende ofrecer una aproximación al modo en que podemos analizar la construcción del sentido en un texto cinematográfico, sí que presta más atención a la integración de diversos modos semióticos y ofrece pautas interesantes para su estudio. Básicamente, Wildfeuer considera que “meaning in film arises out of the multiple interaction of various modalities such as images, sounds, music, gestures, camera effects, etc., which are stringed together by film editing in a chronological, linear order. The interplay of the modalities results in a narrative text whose comprehension and interpretation requires the spectator’s active participation” (2014: 1). Así pues, la recepción de un largometraje viene a ser un proceso activo en el que la audiencia realiza inferencias e hipótesis a partir de la organización textual y audiovisual del discurso cinematográfico.

Tras exponer su propio modelo de análisis fílmico semiótico, basado

ampliamente en las ideas de Bateman y con sus criterios para dividir, estratificar e interpretar el sentido del film, varias secuencias de películas son analizadas. Su metodología consiste en realizar una transcripción del fragmento a estudiar teniendo en consideración los niveles visuales, sonoros y narrativos para que sirva como punto de partida. El segundo paso del análisis se basa en examinar las relaciones lógicas que se establecen entre las unidades de dichas secuencias (planos, sonidos, diálogos, color) para determinar cómo se genera y transmite un particular significado. En sus palabras, “the framework of discourse relations as described by formal accounts in discourse semantics delivers a strongly formalised depiction of the properties of filmic texts and enables at the same time the examination of how these relations can be characterised on the grounds of inferences and the principle of abduction” (2014: 85). Los segmentos que Wildfeuer analiza son generalmente muy breves, si bien son abordados con un nivel de detalle abrumador. La codificación del fragmento audiovisual en un conjunto de fórmulas y símbolos es presentada como evidencia de la progresión lógica y de las inferencias contenidas en la organización textual de la película. Esta metodología permite fundamentar de un modo casi matemático percepciones e ideas que los espectadores captan de forma prácticamente inadvertida como las acciones que realizan los personajes, los sentimientos que sienten o la función simbólica de un elemento. No obstante, la aplicación de este sistema reduce considerablemente la diversidad de interpretaciones y probablemente sea ineficaz para abordar textos de naturaleza más experimental, ya que los ejemplos elegidos corresponden a cine ficcional narrativo que opta por un estilo más bien convencional (a pesar de ciertas secuencias destacables por su carácter innovador).

Tras estos análisis, Wildfeuer ofrece un capítulo sumamente interesante en el

que conceptualiza las bases para “a generalised approach to multimodal narrative construction in filmic discourse which can be elucidated in linguistic terms” (2014: 167). Esta autora reconoce que no se puede determinar qué papel juega cada unidad significativa mínima en el proceso de generar sentido, ya que sus múltiples articulaciones hacen que sea imposible establecer generalizaciones sobre su uso y significado. Por ello, se hace necesario combinar el análisis individualizado (qué función cumple determinada unidad en una secuencia o film en concreto) con ciertas pautas de interpretación que permitan estratificar el texto y descifrar la estructuración del significado. Así, Wildfeuer pretende alcanzar “a more integrated view of how meaning in filmic discourse is constructed by means of the recipient’s narrative comprehension and his/her interpretation within the social context” (2014: 168-169).

Wildfeuer identifica varios procedimientos clave para la generación e interpretación de sentido en una película (2014:178-201). A continuación se recogen, de forma resumida y esquemática, las características principales de estas estrategias:

A) Construcción intersemiótica del significado en el discurso fílmico: significados generados por la combinación de diversos modos de significación, característica propia de la naturaleza multimodal del texto cinematográfico.

B) Diversificación metafuncional: considerando que los sistemas semióticos tienen potencial para cubrir diferentes metafunciones, es necesario atender al nivel en el que operan las unidades de significación. Wildfeuer distingue tres niveles, los cuales se inspiran en las metafunciones del lenguaje según la gramática sistémica funcional: 1) Contenido ideacional: se refiere a los procedimientos fílmicos a través de los cuales se

construye una representación concreta del contenido (eventos del argumento, personajes, especificaciones temporales y espaciales). 2) Contenido interpersonal: se refiere a la participación en diálogos o en situaciones de intercambio de actitudes y sentimientos. Si bien en el medio cinematográfico el espectador no participa directamente, sí que existen diferentes estrategias para construir esta conexión tales como los mecanismos de identificación. 3) Contenido textual: se refiere a los recursos que operan en un nivel textual afectando a la composición del discurso. Intervienen tanto en el contenido ideacional como en el interpersonal, pues su función principal es la organización de los recursos semióticos.

C) Fuentes de conocimiento para la construcción de formas lógicas: a la hora de descifrar los complejos procedimientos a través de los cuales una obra cinematográfica genera significados encontramos una combinación de diferentes tipos de conocimiento utilizados para aprehender adecuadamente el sentido. En concreto, Wildfeuer menciona el conocimiento del mundo cotidiano, el conocimiento específico o experto sobre algún tema (por ejemplo, en una adaptación cinematográfica se presupondría que el espectador ya conoce la historia o los personajes de la obra de origen), conocimiento sobre cine o narrativa, conocimiento del contexto discursivo. Estos tipos de conocimiento operan durante el proceso de interpretación discursiva y construcción de formas lógicas.

Por ello, Wildfeuer termina señalando que

“constructing a narrative text via inferences is a mostly data-driven operation on the

basis of the viewer's perceptual input during the reception of the film. The perceived filmic data is processed within the different strata and levels of film discourse interpretation in order to systematically build meaning structures out of the variety of modalities and their intersemiotic composition" (2014: 191).

Así pues, a través del análisis fílmico, el investigador puede organizar y estructurar adecuadamente los diferentes niveles de significación del texto cinematográfico, de modo que la conexión entre las unidades significativas del film y el sentido que generan sea más obvia, accesible y reducida.

Como vemos, el análisis multimodal ofrece una aproximación sistemática al estudio de los diferentes códigos expresivos que se integran en una obra cinematográfica así como a las relaciones que se establecen entre dichas unidades comunicativas para generar sentido. Resulta, por tanto, una herramienta útil para explorar el modo en que ciertos contenidos narrativos codificados inicialmente en un sistema de significación multimodal distinto como es el cómic son transferidos al cine. Ésta será, por tanto, la premisa principal de nuestra metodología para estudiar la adaptación fílmica del cómic japonés, la cual parece ir en sintonía con las sugerencias y propuestas de ciertos investigadores interesados en expandir el análisis multimodal como herramienta metodológica. Así, McIntyre señaló que una aproximación multimodal debería ser aplicada al estudio de los procesos de adaptación, pues considera que "a stylistic analysis of film may lead to a greater understanding of the principles behind the adaptation of plays, novels and short-stories into films, and may lead us to be able to speculate on, for example, why adaptations sometimes restructure the order of events in the original narrative, or why certain elements of plot are left out"

(2008: 327),

En resumen, nuestra aproximación al estudio de la adaptación cinematográfica del cómic japonés estará basada en los siguientes principios del análisis del discurso multimodal:

1) El análisis del discurso multimodal supone la superación del lenguaje como objeto de estudio predominante en el análisis del discurso en pos de reconocer la necesidad de considerar e integrar conceptual y metodológicamente todos los modos de significación que intervienen en un proceso comunicativo. Dado que los estudios de la adaptación han priorizado la adaptación cinematográfica de textos literarios, especialmente la novela, el análisis del discurso multimodal parece una herramienta adecuada para estudiar textos cinematográficos basados en obras de medios de expresión multimodales como el cómic.

2) Una perspectiva multimodal implica reconocer la complejidad y riqueza semiótica que proporciona la co-existencia de múltiples modos de significación. Idealmente, el análisis multimodal debe atender por igual a todos los sistemas semióticos, sin privilegiar uno sobre otro, si bien es cierto que en las obras concretas encontramos un cierto balance en la predominancia de un modo u otro a la hora de transmitir información. Por ello resulta necesario desarrollar herramientas de análisis que permitan descomponer las unidades expresivas mínimas de cada uno de los modos de significación y observar cómo los componentes del texto originario (el cómic) se reconfiguran en la obra cinematográfica.

3) El análisis textual puede ser complementado con perspectivas que tengan en cuenta los contextos sociales, culturales, económicos, industriales y geográficos en los que se desarrollan los procesos de adaptación. El hecho de prestar atención a estos aspectos externos al texto puede proporcionar pautas o claves para explicar la re-configuración de las unidades de significación en su paso de un sistema expresivo a otro así como facilitar la interpretación de las obras. Así pues, una aproximación multidisciplinar que tenga en cuenta las características específicas de los medios (cómic y cine, en nuestro caso) así como principios y formulaciones procedentes de otros campos de estudio (sociología, antropología, estudios culturales, economía, etc.) ofrecerá una comprensión más equilibrada y heterogénea del fenómeno de la adaptación cinematográfica.

1.8.2. Modelo de análisis utilizado para el estudio de la adaptación cinematográfica del cómic japonés.

La aproximación al estudio de la adaptación fílmica del cómic japonés que se desarrolla en estas páginas se sustenta en los principios del análisis del discurso multimodal previamente planteados, en las propuestas de determinados teóricos de la adaptación y en la noción de intersemiosis. Con este término (también conocido como traducción intersemiótica) se hace referencia al proceso de trasladar un contenido semántico de un sistema semiótico a otro. O'Halloran (2008) considera que el concepto de intersemiosis es central para la investigación de los procesos que resultan en la convergencia o divergencia de significados en textos multimodales. Así, tras comentar diversas teorizaciones previas de la intersemiosis en los textos multimodales, plantea una tipología de estrategias intersemióticas³⁷. De modo similar, aunque no llegan a

³⁷ O'Halloran señala seis estrategias a través de las cuales se lleva a cabo el proceso de intersemiosis

plasmarse en análisis de casos concretos y permanecen como meras propuestas teóricas, existen formulaciones que proponen usar la noción de intersemiosis como base para el estudio de la adaptación cinematográfica en general (Torop, 2002) y del cómic en particular. Así, Zavala propuso un modelo teórico para el análisis de la traducción intersemiótica desde otros sistemas de significación al medio cinematográfico a partir de la distinción entre cuatro planos semióticos: forma y sustancia de la expresión, y forma y sustancia del contenido. En el caso de la traducción intersemiótica de la historieta al cine señala que los componentes que hay que estudiar en la adaptación fílmica de un cómic son los siguientes componentes formales: “inicio / diseño / trazo / color / narración / género / lenguaje / intertexto / ideología / final” mientras que los componentes formales que deben ser analizados en una película son “inicio / imagen / sonido / edición / puesta en escena / narración / género / ideología / intertexto / final” (2009: 51). En cuando a la forma del contenido, afirma que la relación existente entre el sonido y la imagen del cine es paralela a la que existe entre el color y el trazo en la narrativa gráfica. Respecto a la sustancia del contenido, señala que “los elementos estratégicos de la narrativa gráfica son la narración y el lenguaje, mientras en el cine son la narración y la puesta en escena, todos ellos controlados por el título, el género narrativo y las relaciones de intertextualidad presentes en ambos lenguajes” (2009: 51). Entre sus conclusiones debemos destacar su énfasis en el hecho de que las traducciones intersemióticas exigen -para su práctica o análisis- el conocimiento específico de los componentes formales de cada sistema semiótico así como su consideración de que este tipo de procesos “suelen ser una reapropiación barroca del canon en el contexto de la

entre sistemas verbales, visuales o gráficos: 1) Cohesión semiótica, 2) Adopción semiótica, 3) Mezcla semiótica, 4) Yuxtaposición y espacialidad, 5) Transición semiótica, 6) Metáfora semiótica (2008: 453).

estética posmoderna” (2009: 53).

No obstante, en este trabajo asumiremos la premisa planteada por Hutcheon según la cual la adaptación cinematográfica de obras procedentes de otros medios (que en esencia es un tipo de intersemiosis) puede entenderse como un triple proceso: un proceso de transcodificación en el que se transforman los códigos expresivos de la obra previa; un proceso de creación a partir de la reinterpretación y recreación de la obra precedente; y un proceso de recepción que depende de la experiencia, memoria y conocimiento del espectador (2006: 7-8). Estos tres niveles ofrecen una clara división entre las distintas líneas de análisis que pueden llevarse a cabo en el estudio de la adaptación fílmica, por lo que nuestra herramienta metodológica pretende integrarlos y considerarlos como dimensiones diferenciadas susceptibles de ser analizadas en ambos productos comunicativos (cómic y cine). Así, a pesar de que a efectos prácticos son indisolubles, a la hora de llevar a cabo nuestro análisis distinguiremos entre la dimensión formal, la dimensión narrativa y la dimensión socio-cultural de las películas de imagen real basadas en cómics japoneses.

1.8.2.1. Análisis de la dimensión formal.

El hecho de estudiar la adaptación de un cómic al medio cinematográfico desde un punto de vista formal, estético o visual supone atender al cambio de lenguajes y códigos expresivos que se produce en dicho proceso. Así pues, resulta necesario tener en cuenta la especificidad de ambos medios en este respecto. Generalmente, se suele considerar como la esencia del cómic su combinación de elementos gráficos y textuales, es decir, de dibujos y palabras. De acuerdo con el pionero Will Eisner, “the format of comics presents a montage of both word and image, and the reader is thus required to

exercise both visual and verbal interpretive skills. The regimens of art (perspective, symmetry, line) and the regimens of literature (grammar, plot, syntax) become superimposed upon each other” (1985: 2). Frente a estos dos sistemas semióticos, el cine presenta más. Para Robert Stam, “the film has at least five tracks: moving photographic image, phonetic sound, music, noises, and written materials” (2000: 59). Como se ha comentado previamente, en un proceso de intersemiosis estos códigos expresivos del medio cinematográfico pueden ser utilizados para adaptar, simular o incluso remediar las particularidades de otros sistemas semióticos. De hecho, los directores de cine pueden imitar las imágenes de los cómics a través de ciertos usos del montaje, la composición de los planos, la iluminación, el color o la interpretación de los actores. Esta experimentación con estilos procedentes de otros discursos y medios puede ser vista como una característica del cine japonés contemporáneo. Tal y como Roberto Cueto plantea, “el cine japonés postmoderno es fundamentalmente metanarrativo y reflexiona sobre los códigos representativos en desesperada búsqueda de un sentido que parece perdido” (2003: 27). Entre esos códigos representativos con los que el cine japonés contemporáneo experimenta se encuentran las nuevas tecnologías, lo virtual, las técnicas documentales, la animación experimental y, evidentemente, el manga³⁸.

El análisis de la dimensión formal que se plantea en esta tesis doctoral se lleva

³⁸ A continuación se citan algunos ejemplos que ilustran la permeabilidad de influencias estéticas que encontramos en el cine japonés contemporáneo. La película *Avalon* (Mamoru Oshii, 2001) recrea la estética de los videojuegos y los mundos virtuales. En *Nadie sabe* (*Daremo shiranai*, 2004) Hirokazu Koreeda utiliza un estilo cercano al documental. Ciertos films de Tetsuya Nakashima (*Kamikaze Girls*, *Memories of Matsuko* y *Paco and the Magical Picture Book*) están cerca de parecer películas de animación debido los colores saturados, el montaje rápido y la peculiar actuación de los actores. Asimismo, Takeshi Kitano reflexiona y ofrece una parodia de las principales tendencias expresivas del cine japonés en su obra *¡Gloria al cineasta!* (*Kantoku banzai!*, 2008).

a cabo a través de dos fichas de análisis³⁹, una centrada en el cómic y otra en la adaptación cinematográfica. Son herramientas de elaboración propia que pretenden sistematizar las características más significativas del apartado visual del manga y de la película. La ficha de análisis para el cómic se sustenta en los planteamientos de Román Gubern (1972), Muro Munilla (2004) y Cohn (2007a, 2012, 2013), abordando los siguientes modos de expresión y variables susceptibles de ser analizadas: 1) códigos visuales (diseño de personajes, fondos, composición interna en la viñeta, movimientos y líneas cinéticas, expresiones faciales, metáforas y símbolos visuales); 2) códigos lingüísticos (cuadros de texto, diálogos, onomatopeyas, otros textos); 3) códigos sintácticos (división en viñetas, secuencialización de la acción, composición de la página). El análisis de la dimensión formal del cómic se lleva a cabo a través de un doble procedimiento. En primer lugar, se analiza la estética del cómic en términos generales a través de la lectura detallada (al tiempo que se va tomando nota de las características más destacables) de la obra en su totalidad. Y, una vez visionado el largometraje y analizado, se presta especial atención a determinadas secuencias visuales, páginas o viñetas que resulten destacables por su conexión con la película. Estos fragmentos son entonces contrastados con la obra cinematográfica con la finalidad de observar de qué modo se ha remediado, imitado o asimilado la estética del cómic en el apartado formal del film.

En cuanto al análisis del film, la ficha elaborada se basa en las directrices de Casetti y Di Chio (1990), Bordwell y Thompson (1997), y Bordwell (1996). Se centra en los siguientes modos de expresión y sus respectivas variables: 1) códigos visuales

³⁹ En el anexo II podrá encontrar el modelo de la ficha empleada para analizar el apartado visual del cómic. El anexo III incluye la ficha usada para el análisis de la estética de la película de imagen real.

(puesta en escena, caracterización de los personajes, composición del plano, color e iluminación, efectos especiales / digitales); 2) códigos sonoros (voces, música, efectos de sonido); 3) códigos sintácticos (montaje); 4) códigos lingüísticos (rótulos e intertítulos, otros textos). El procedimiento para llevar a cabo este análisis es similar al que se realiza con el cómic. Así, tras haber analizado los aspectos visuales más llamativos del manga en términos generales, se procede a un primer visionado del largometraje. Tras identificar los rasgos más destacables, se realiza un segundo visionado a lo largo del cual se va completando la ficha de análisis y se seleccionan las escenas o secuencias más interesantes. A continuación estos fragmentos son contrastados con el cómic para poder llegar a señalar los detalles más destacables, útiles o explicativos que sirvan para comprender mejor cómo se produce la intersemiosis.

1.8.2.2. Análisis de la dimensión narrativa.

Toda adaptación cinematográfica de una obra precedente, sea cual sea el medio, implica un proceso inicial de lectura, asimilación y análisis del contenido narrativo en el que se identifican los núcleos temáticos, los desarrollos argumentales, los personajes, las acciones, los lugares y los tiempos que la componen. Acto seguido suele realizarse un proceso de re-organización o re-distribución en el que dichas unidades son re-ubicadas de tal modo que puedan servir para la elaboración de un film⁴⁰. Tal y como Huchteon afirma, una adaptación es siempre un proceso de interpretación para luego

⁴⁰ Como ejemplo de este proceso de re-estructuración usaremos el comentario de Linda Seger respecto al tratamiento de personajes en una adaptación fílmica: “Since the characters are already created, much of the beginning work of the adaptation demands choosing, cutting, and combining characters. Once these choices have been made, the writer will need to draw on the same skills necessary to create original characters. Some characters will need to be recreated and redefined. In other stories, additional characters may need to be added to make the drama clear” (Seger, 1992: 118-119).

crear algo nuevo (2006: 20). Durante mucho tiempo, dicho proceso de recreación fue juzgado por el criterio de la fidelidad de tal modo que cuantos más elementos de la obra original fueran respetados, mejor sería la adaptación fílmica. Como señala Stam, esta perspectiva en el estudio de la adaptación fílmica ha producido un discurso elegíaco de pérdida, lamentando lo que se ha “perdido” en la transición de la novela (o cualquier otro medio) al film, mientras que se ignora aquello que ha sido “ganado” (2005: 3-4). En lugar de juzgar basándonos en este criterio, resulta más útil analizar y discutir las implicaciones de los procesos de reconfiguración narrativa que intervienen en una adaptación puesto que dicho análisis nos permitirá entender mejor las peculiaridades de ambos discursos (original y adaptación) así como los procedimientos narrativos empleados. Tal y como señala Whelehan,

“While the act of judging authenticity or textual fidelity may become an inexact science, dogged by value judgements about the relative artistic worth of literature and films (particularly when a classic is being translated for the popular cinema audience), the practice of comparing narrative strategies in order to better establish what key shifts are made in the process of transition may be quite comforting. After all, the process of presenting a literary text on film is one in which the stock formal devices of narrative – point of view, focalization, tense, voice, metaphor- must be realized by quite other means, and this is where the creative mettle of the adapter is put supremely to the test” (1999: 9).

Nuestro estudio de la dimensión narrativa de las adaptaciones cinematográficas de cómics japoneses se basa en un doble proceso de descomposición-codificación de las

unidades narrativas que componen el contenido y un contraste entre la organización ofrecida por el cómic y la elaborada por el film con el objetivo de identificar las estrategias de adaptación que se han utilizado a la hora de transformar la sustancia narrativa. Se presta atención al modo en que tanto el cómic como el film gestionan los eventos, los personajes, la enunciación, el espacio y el tiempo. Para ello se han elaborado dos fichas de análisis de contenido narrativo teniendo en cuenta las ideas de Bordwell (1996), Casetti y Di Chio (1990), Mitry (2000), Sánchez Noriega (2000), Jiménez Varea (2002), y Cohn (2013). Se ha optado por una aproximación estructural basada en la enumeración y codificación de las dos unidades mínimas de contenido narrativo de cada medio: el capítulo de cómic y la secuencia cinematográfica, aunque también se han tenido en cuenta la agrupación de estas unidades en elementos mayores, como el tomo o el arco narrativo en el cómic y la división en bloques narrativos de las películas.

Respecto al proceso de codificación, nos hemos basado en los preceptos planteados por Coffey y Atkinson (1996: 26-53). Estos autores señalan que la segmentación y la codificación son procesos esenciales del análisis cualitativo que nos permiten crear categorías a partir de las cuales conceptualizar nuestro objeto de estudio y analizarlo de un modo más efectivo. En sus palabras, "coding generally is used to break up and segment the data into simpler, general categories and is used to expand and tease out the data, in order to formulate new questions and levels of interpretation" (1996: 30). Tal y como señalan, el proceso de codificación no es una operación mecánica, automática o transparente puesto que el investigador necesita establecer las variables que serán codificadas y el nivel de detalle o tamaño en el que serán fragmentadas. En nuestro caso, nos hemos servido de unidades narrativas establecidas

por la propia naturaleza expresiva de las obras, resumiendo y analizando el contenido narrativo de las mismas para observar de qué modo ha sido trasladado de un medio a otro. Dado que el cómic y el cine son medios de expresión que comparten varias características (como la iconicidad, la secuencialización o la verbalización) y una clara vocación narrativa, el modelo de análisis propuesto se ajusta a textos procedentes de ambos medios. Con esto se pretende conseguir una homogeneización terminológica y facilitar la sistematización de los procesos analíticos.

Una vez establecidas las características narrativas de cada producto (cómic y película) por separado, se procede al análisis comparativo del contenido de ambos. Se estudian los cambios realizados al adaptar un cómic al medio cinematográfico a partir de cuatro categorías generales que se aplicarían a todas las variables estudiadas en los análisis narrativos de los textos. Así pues, se trata de ver qué es lo que ha sido trasladado, añadido, modificado (ya sea a través de cambios, compresiones y desarrollos) o suprimido para resaltar las variaciones más significativas, los procedimientos utilizados y el resultado obtenido. Para ello partimos de la premisa de que la adaptación cinematográfica puede realizarse a través de diferentes estrategias en función de las características de la obra precedente, las intenciones del autor, el contexto de producción y/o recepción, las limitaciones técnicas, el marco legal, etc. Dejando a un lado todos estos factores extra-textuales, podemos señalar que la adaptación utilizará una o varias de las siguientes vías:

- Traslado de elementos manteniendo una equivalencia con la obra precedente. Por ejemplo, la recreación de una escena concreta en la que se preservan todos los detalles que aparecen en la obra original.

- Añadido de elementos nuevos que no estaban en la obra precedente. Por ejemplo, la inclusión de nuevos personajes, tramas, situaciones, diálogos... que no pueden ser hallados en la obra original.

- Supresión de elementos de la obra precedente que no aparecen en el film. Por ejemplo, la eliminación de personajes, tramas, situaciones, diálogos... que estaban presentes en la obra original.

- Cambios de elementos de la obra precedente. Podemos distinguir tres tipos de cambios que pueden ser aplicados en las adaptaciones cinematográficas:

- Modificaciones de elementos. Por ejemplo, cuando algún aspecto de la obra original (una personaje, una trama, una escena) es incluido en el film con tantas alteraciones que se convierte en algo distinto.

- Compresión de elementos. Por ejemplo, la reducción de la importancia de cualquier componente de la obra original, como el rol de algún personaje o la duración de alguna escena.

- Desarrollo de elementos. Por ejemplo, la ampliación de la importancia de cualquier componente de la obra original, como el rol de algún personaje o la duración de alguna escena.

Todos estos procesos, lejos de ser traiciones o desvíos del original, son los mecanismos a través de los cuales se produce la adaptación de una obra previa al medio cinematográfico. En el caso de la adaptación de cómics japoneses al cine, debemos prestar atención al empleo de dichas estrategias de adaptación para comprender qué impulsa al creador cinematográfico a la hora de trasladar, añadir, suprimir o cambiar elementos de la obra original y qué resultados se obtienen a partir de dicho proceso.

Así pues, usando como herramientas las fichas que aparecen en los anexos IV y V, el procedimiento de trabajo utilizado para descomponer el contenido narrativo de cómics y películas es el siguiente: 1) Lectura del cómic, 2) Descomposición del cómic en capítulos usando la ficha del anexo IV, 3) Análisis cualitativo de personajes, estrategias narrativas, espacio, tiempo y elementos socio-culturales más significativos del cómic, 4) Visionado del largometraje basado en el cómic, 5) Descomposición del largometraje en secuencias usando la ficha del anexo V, 6) Contraste de la estructuración del contenido narrativo a partir de las fichas, 7) Análisis de la estrategia de adaptación empleada en cada secuencia o bloque narrativo del largometraje, 8) Análisis del tratamiento cinematográfico de personajes, estrategias narrativas, espacio, tiempo y elementos socio-culturales más significativos del cómic.

1.8.2.3. Análisis de la dimensión socio-cultural.

Sin duda, la recepción de una obra cinematográfica como “adaptación” depende del conocimiento del espectador. Si la audiencia no está familiarizada con la obra precedente, difícilmente podrá valorar los procesos de transcodificación y recreación del material previo. Por ello, si no se ha consumido la obra original, la adaptación fílmica es experimentada por el público como mero un texto audiovisual en

sí mismo. La adaptación cinematográfica de cómics japoneses plantea, además, otras cuestiones interesantes en términos de recepción debido a su doble naturaleza local y global. El manga surgió como una manifestación de la cultura popular japonesa pero ahora es una parte cada vez mayor de la industria mundial de la cultura (MacWilliams, 2008: 13). Muchas convenciones sociales así como elementos de la mitología, tradición, cultura e historia japonesas impregnan los cómics y sus adaptaciones, por lo que la recepción de dichos aspectos en el mercado internacional debe ser tomada en cuenta en tanto que afectan a la interpretación de las obras y a la imagen de Japón. Gravett señala que el manga “comenzó como estilizadas obras con dibujos e historias sólo para japoneses, culturalmente específicas y enraizadas en valores compartidos, creadas sin consideración a las posibles respuestas extranjeras de su tratamiento del sexo, la cristiandad y otros temas delicados” (2004: 152). Sin embargo, conforme se han extendido los aficionados al cómic y la animación japonesa alrededor del mundo, dichas diferencias culturales han comenzado a ser asimiladas, matizadas y contextualizadas. De hecho, ha sido la expansión de formas populares de la cultura japonesa lo que recientemente permitió un redescubrimiento del cine japonés, en tanto que “la reivindicación del nuevo cine japonés se ha producido a través del *otaku*, el *fandom*, los aficionados al *manga* y al *anime* o los más incondicionales seguidores de cine de género (terror y ciencia ficción)” (Cueto, 2003: 17). Así pues, el estudio de la adaptación cinematográfica del manga debe tener en cuenta el papel de la recepción de elementos típicamente japoneses por parte de una audiencia extranjera y global, así como por aquellos fans que han consumido el cómic original y están familiarizados con sus valores implícitos. De este modo, si consideramos que el manga es “an open window onto the Japanese id, a view - not necessarily of reality itself - but of a culture’s

aspirations, dreams, nightmares, fantasies, and fetishes” (Schodt, 2008: vii), entonces las adaptaciones cinematográficas de este popular medio de expresión nos permitirán aumentar nuestra comprensión de dicha cultura.

Con el objetivo de discutir estos aspectos socio-culturales, el corpus de estudio seleccionado será abordado intra-textualmente siguiendo los parámetros previamente señalados y extra-textualmente a través de un análisis de contenido. Bardin define el análisis de contenido como "un conjunto de instrumentos metodológicos, cada vez más perfectos y en constante mejora, aplicado a "discursos" (contenidos y continentes) extremadamente diversificados" (1986: 7). Debido a que el análisis de contenido es uno de los métodos más frecuentemente utilizados por los investigadores de las ciencias sociales y de la comunicación, existe una cierta dispersión en cuanto a su concepción y aplicación. Inicialmente identificaba a las técnicas que se centraban en aspectos cuantificables del contenido textual lingüístico pero progresivamente se ha ido ampliando hasta abarcar las categorías sintácticas, semánticas o pragmáticas que intervienen en la elaboración del discurso. Asimismo, el énfasis inicial en textos lingüísticos dio paso a su aplicación generalizada en el análisis de obras con sistemas de significación no exclusivamente verbales, tales como imágenes, fotografías o contenidos audiovisuales (Titscher et al., 2000: 55-57) Por su parte, Berg señala que el análisis de contenido examina un discurso a través de la observación de los patrones de lenguaje usados en intercambios comunicativos así como en los contextos sociales y culturales en los que estos intercambios ocurren. Por ello, “the relationship between a given communication exchange and its social context, then, requires an appreciation of culturally specific ways of speaking and writing and ways of organizing thoughts” (Berg, 2009:353). En este trabajo entenderemos por análisis socio-cultural la observación e

interpretación de elementos propios de la sociedad y la cultura de Japón presentes en las adaptaciones cinematográficas analizadas. Partiendo de la idea de que los cómics y las películas son creaciones humanas enmarcadas en un contexto histórico, social y cultural determinado, consideramos que estos productos muestran ideas, valores, actitudes y percepciones propias de la cultura japonesa.

A la hora de llevar a cabo este análisis, en lugar de emplear metodologías más bien mecanicistas y rígidas como pudieran ser la descomposición o la codificación de unidades de significación, se ha optado por un enfoque más abierto y pluridisciplinar. La metodología empleada combina técnicas propias de la Hermenéutica, el Análisis Fílmico y los Estudios Culturales para detectar los núcleos ideológicos o culturales más relevantes. A partir de entonces, y dado que estamos operando con manifestaciones simbólicas que, si bien en los cómics o en las películas aparecen bajo formas concretas, se caracterizan por su naturaleza colectiva, subyacente y profunda, recurriremos a las obras de otros autores de diversos campos (Estudios Japoneses, Historia, Sociología, y Estudios de Género principalmente) para explicar del modo más claro posible qué aspectos de la cultura y la sociedad de Japón se perciben en las obras analizadas. En concreto, nos centraremos en dos variables específicas: la identidad de género⁴¹ y la identidad japonesa.

Siguiendo al profesor Beltrán, consideraremos la realidad social como el

⁴¹ El hecho de abordar de modo crítico el tratamiento de las identidades de género en el corpus estudiado se debe a mi deseo, como persona e investigador, de contribuir a la igualdad entre géneros a través de la investigación. Brunsell (1998), al discutir las metodologías feministas usadas en las ciencias sociales, argumenta que ningún investigador lleva a cabo su actividad fuera de su sistema de valores y que ningún método de las ciencias sociales puede garantizar la producción de conocimiento libre de dichos valores. De ello se extrae que la elección de una metodología de investigación implica adoptar una posición política y en mi caso, al analizar desde una perspectiva crítica las representaciones de género, deseo promover el cambio social que nos lleve a la igualdad entre géneros.

"conjunto de relaciones entre posiciones sociales que constituyen la estructura social", las cuales se manifiestan en "una retícula de posiciones y distancias sociales que en parte es estable y equilibrada y en parte está cargada de tensiones, con lo que dicha retícula está modificándose, rompiéndose y recomponiéndose constantemente" (1991: 75). Básicamente consiste en vislumbrar la sociedad como una especie de organigrama en el que se integran multitud de grupos continuamente en conflicto, relacionados entre sí a través de alianzas, disputas y sometimientos. El propósito de esta dimensión de análisis es determinar de qué modo contribuyen las adaptaciones cinematográficas de cómics a generar discursos e ideas relacionadas con la identidad de género y los valores propios de la identidad japonesa teniendo siempre presente la posición externa de quien realiza ese análisis. En este sentido, debemos señalar la existencia de una cierta tradición occidental caracterizada por intentar conocer, interpretar, entender y, en cierto modo, asimilar las particularidades de la cultura japonesa. Este interés puede ser considerado como la esencia y fundamento inicial de los Estudios Japoneses como disciplina académica. Así, siguiendo la trayectoria de autores como Hearn (2009), Benedict (2010), o Buruma (1984), por citar simplemente algunos de los analistas occidentales más influyentes en el estudio de la cultura japonesa (siempre desde sus prismas e intereses específicos, obviamente), pretendemos que el análisis de los cómics y las películas llevado a cabo en esta investigación sirva para vislumbrar ciertas tendencias, valores y características propias de la sociedad japonesa. En vez de abordar la sociedad en sí, prestaremos atención al modo en que los productos comunicativos analizados transmiten determinados aspectos culturales. Y para ello hay que tener en consideración que la cultura japonesa es un sistema tremendamente amplio con numerosas variantes internas, fruto del progresivo desarrollo y evolución de la sociedad

de dicho país⁴². Numerosos estudios occidentales sobre la cultura japonesa han sido realizados desde la perspectiva del *nihonjinron*, término que designa a las “teorías de la japonesidad” consistentes en considerar a Japón y a los japoneses como entidades únicas y plenamente diferenciadas tanto de los occidentales como de otros países asiáticos. No obstante, dichos estudios han fallado en identificar esa esencia japonesa que los hace tan distintivamente únicos (Sugimoto, 2009: 4). Por ello este trabajo de investigación, lejos de intentar esgrimir teorías generalistas sobre aspectos culturales de la sociedad japonesa, centrará su interés en identificar y explicar ciertas ideologías específicas presentes en los cómics y películas analizados.

La triangulación metodológica que supone esta combinación de análisis del discurso multimodal y análisis de contenidos estructurada en las tres dimensiones de análisis señaladas ha sido defendida por diversos autores. Así, Mariño señala que “los mensajes lanzados por los medios de comunicación pueden ser estudiados siguiendo un protocolo de análisis de contenido, pero los resultados resultarán más significativos si se completa con una revisión de los procesos lingüísticos que acontecen a su alrededor” ya que “con la realización de un análisis del discurso sistemático se superan, en consecuencia, algunas de las carencias advertidas en el análisis de contenido y se respalda el conjunto de la investigación” (2009: sin página). De un modo similar, Iedema sugirió que “multimodal analysis should be complemented with a dynamic view on semiosis. Often oriented to finished and finite texts, multimodal analysis considers

⁴² “The view that Japan is a monocultural society with little internal cultural divergent and stratification, which was once taken for granted, is now losing monopoly over the way Japanese culture is portrayed. This transformation has resulted not so much from intellectual criticisms levelled at the once dominant model as from public perceptions of structural changes that have been in progress since the late 20th century” (Sugimoto, 2009: 1).

the complexity of texts or representations as they are, and less frequently how it is that such constructs come about, or how it is that they transmogrify as (part of larger) dynamic processes” (2003: 30). El análisis de contenido permite llevar a cabo este objetivo puesto que, tal y como Bardin señaló, "en tanto que esfuerzo de interpretación, el análisis de contenido se mueve entre dos polos: el del rigor de la objetividad y el de la fecundidad de la subjetividad" (1986: 7). Así pues, si en los niveles de análisis formal y narrativo se ha optado por técnicas cuantificables y controlables, para abordar los aspectos socio-culturales presentes en nuestro corpus de estudio se opta por una vertiente más cualitativa, una hermenéutica controlada basada en la deducción. De hecho, nuestro objetivo en este caso no consiste en ofrecer una explicación detallada de la realidad socio-cultural de Japón sino detectar qué valores o problemas sociales se abordan en las obras que componen nuestro corpus de estudio. Se trata, pues, de ofrecer pautas de interpretación que guíen la mirada de audiencias extranjeras y otorguen ciertas claves para detectar aspectos importantes o problemáticos que puedan pasar desapercibidos. Así pues, este análisis socio-cultural se concibe como un doble proceso de conexión: entre la realidad social de Japón y las obras, por un lado; y entre los productos comunicativos estudiados y el público foráneo, por el otro.

Finalmente, y a modo de recapitulación, se resume el procedimiento utilizado para analizar cada una de las adaptaciones cinematográficas seleccionadas integrando las tres dimensiones de análisis previamente explicadas:

- 1) Lectura del cómic.
- 2) Análisis de la dimensión formal del cómic usando la ficha del anexo II.
- 3) Descomposición narrativa del cómic en capítulos usando la ficha del anexo IV.

- 4) Análisis cualitativo de personajes, estrategias narrativas, espacio, tiempo y elementos socio-culturales más significativos del cómic.
- 5) Visionado del largometraje basado en el cómic.
- 6) Análisis de la dimensión formal del film usando la ficha del anexo III.
- 7) Descomposición narrativa del largometraje en secuencias usando la ficha del anexo V.
- 8) Análisis cualitativo de personajes, estrategias narrativas, espacio, tiempo y elementos socio-culturales más significativos del film.
- 9) Selección de los fragmentos más interesantes para analizar la intersemiosis de la dimensión formal. Contraste entre el cómic y la película a partir de las fichas.
- 10) Contraste de la estructuración del contenido narrativo a partir de las fichas.
- 11) Análisis de la estrategia de adaptación empleada en cada secuencia o bloque narrativo del largometraje.
- 12) Identificación y análisis de los elementos socio-culturales más significativos, con especial atención a las identidades de género y a la identidad japonesa.
- 13) Descripción de los hallazgos y redacción de las reflexiones surgidas durante el proceso de análisis.

1.8.3. Corpus de estudio.

Adoptar como objeto formal de estudio las películas japonesas basadas en cómics supone encontrarnos con un conjunto de cientos de films. Por este motivo se han aplicado una serie de restricciones a las obras que serán analizadas a partir de diferentes criterios. El primero de ellos ha sido el temporal, puesto que nuestra intención es conocer el fenómeno de la adaptación del cómic en el contexto del cine japonés

contemporáneo. Por ello, se han elegido títulos producidos en el periodo comprendido entre los años 1999 y 2007. Esta decisión se debe a los importantes cambios sufridos por la industria cinematográfica japonesa durante dicho periodo⁴³, entre cuyas consecuencias podemos encontrar el asentamiento comercial de los largometrajes basados en cómics. Dicho periodo cubre, por tanto, la génesis de la actual configuración del ecosistema mediático japonés y puede ser considerado como una fase de exploración, experimentación y progresiva implantación de los films basados en manga. En segundo lugar, se han elegido largometrajes estrenados en salas cinematográficas comerciales, de modo que los films basados en manga editados directamente en formatos domésticos, como el vídeo o el DVD, y las películas para televisión o *TV movies* han sido obviados⁴⁴. El hecho de centrarnos en films estrenados en cines permite acceder a datos secundarios como cifras de ingresos en taquilla, participación en festivales internacionales o recogida de premios, los cuales pueden enriquecer la investigación. Del mismo modo,

⁴³ Estos cambios pueden resumirse en la desmantelación definitiva del sistema de estudios tradicional, el cual se caracterizaba por su estructura vertical y concentrada para dar paso a un sistema de producción más flexible basado en la colaboración entre diversas industrias de la comunicación (por ejemplo, Shochiku vendió sus estudios en 1999 y Nikkatsu en 2000); el significativo aumento de las estrategias de comercialización adscritas al *media mix* (la editorial Shogakukan, una de las más grandes, creó en 2004 un departamento dedicado a la gestión de las licencias y productos derivados de los cómics que publica); el auge de la presencia internacional de la cultura popular japonesa (cine de género, animación, cómic, videojuego) tanto en las industrias como en los imaginarios internacionales; el éxito de los largometrajes japoneses basados en manga (el año 2004 supone un hito en esta corriente puesto que varios films basados en cómics superan la barrera del billón de yenes en taquilla); la creciente popularidad del cine japonés en el mercado doméstico nipón (el año 2006 puede considerarse como especialmente significativo puesto que por primera vez en décadas los ingresos de films japoneses superan a los de películas extranjeras, tendencia que se mantendrá desde entonces hasta la actualidad), y la implantación de la tecnología digital así como las consiguientes posibilidades estéticas que conlleva (Matsutani, 2007; Steinberg, 2012; Wada-Marciano, 2013; Woojeong, Denison, y Furukawa, 2013a, 2013b).

⁴⁴ Durante el desarrollo de la investigación se ha realizado una excepción a esta regla para poder incluir dos de los títulos pertenecientes a la saga de películas *Tomie*.

tampoco se tendrán en cuenta los films de animación sino que contemplaremos únicamente los largometrajes de imagen real.

Una vez establecidas estas consideraciones iniciales, se procedió a la elaboración de una lista de largometrajes japoneses basados en cómics estrenados durante los años 1999-2007. El corpus final se extrajo de esta lista y asciende a 25 títulos. Dicha elección estuvo sujeta a los criterios de disponibilidad (se dio preferencia a las películas distribuidas en Europa así como a los films basados en cómics editados en España); popularidad (se dio preferencia a los films que, por determinados motivos, gocen de una gran fama y el seguimiento de miles de aficionados. Para determinar la notoriedad se recurrió a la observación de los ingresos de taquilla, la distribución internacional y la generación de sagas o secuelas); reconocimiento autorial (se dio preferencia a films realizados por cineastas relevantes y reconocidos por la crítica internacional, ya sea en forma de premios o pases en festivales); y variedad genérica (se dio preferencia a films de diversos géneros y diversidad de contenidos).

Así, el corpus de películas analizadas se compone de los siguientes títulos⁴⁵:

- *Death Note* (*Desu nôto*, Shusuke Kaneko, 2006)
- *Death Note: The Last Name* (*Desu Nôto: The last name*, Shusuke Kaneko, 2006)
- *Devilman* (*Debiruman*, Hiroyuki Nasu, 2004)
- *Dororo* (Akihiko Shiota, 2007)
- *Dragon Head* (*Doragon Heddo*, Jouji Iida, 2003)
- *Kami no hidarite akuma no migite* (Shusuke Kaneko, 2006)
- *Love my Life* (Koji Kawano, 2006)

⁴⁵ En el anexo VI se ofrece la ficha técnica de cada largometraje.

- *Lovely Complex (Love Com*, Kitaji Ishikawa, 2006)
- *Mail* (Iwao Takashi, 2004)
- *Nana* (Kentarō Otani, 2005)
- *Nana 2* (Kentarō Otani, 2006)
- *Sakuran* (Mika Ninagawa, 2006)
- *The prince of tennis (Tennis no oujisama*. Yuichi Abe, 2006)
- *Tomie* (Ataru Oikawa, 1999)
- *Tomie: Another Face* (Toshiro Inomata, 1999)
- *Tomie: Replay* (Tomijiro Mitsuishi, 2000)
- *Tomie: Rebirth* (Takashi Shimizu, 2001)
- *Tomie: Forbidden Fruit* (Shun Nakahara, 2002)
- *Tomie: Beginning* (Ataru Oikawa, 2005)
- *Tomie: Revenge* (Ataru Oikawa, 2005)
- *Tomie vs Tomie* (Tomohiro Kubo, 2007)
- *Touch (Tatchi*, Isshin Inudou, 2005)
- *Ping Pong* (Fumihiko Sori, 2002)
- *Rough* (Kentarō Otani, 2006)
- *Uzumaki* (Higuchinsky, 2000)

La discusión de los resultados obtenidos tras analizar estas películas según la metodología previamente expuesta se ofrece en los capítulos que conforman esta tesis doctoral. Cada capítulo se centra en un grupo concreto de obras en función de la temática del cómic en el que se basan. Así, en el capítulo 2 se comentan las películas basadas en cómics que ofrecen historias de acción y aventuras especialmente destinadas

a un público masculino. El capítulo 3 se centra en el estudio de películas basadas en obras sobre el amor y las relaciones sentimentales orientadas a una audiencia femenina. Por su parte, el capítulo 4 discute las versiones cinematográficas de cómics de terror dirigidos a una audiencia amplia que va desde los adolescentes a los adultos. Y el capítulo 5 recoge los análisis de películas que adaptan cómics de temática deportiva para lectores masculinos.

1.8.4. Limitaciones de la investigación.

Por último, se hace necesario señalar una serie de condicionantes que han afectado y limitado el trabajo de investigación desarrollado. En primer lugar, el tiempo necesario para llevar a cabo la lectura atenta de los cómics, el visionado de los films basados en ellos y los correspondientes análisis ha determinado en gran medida el corpus de análisis establecido. Otro obstáculo a salvar ha sido, en algunos casos, la disponibilidad de los cómics y películas puesto que son muy escasas las producciones japonesas que se distribuyen comercialmente en España. Esto ha exigido la importación de ciertos films y cómics necesarios para la investigación o su obtención a través de las copias digitales que circulan por Internet. Del mismo modo, también debe señalarse la dificultad que supone trabajar con productos culturales en un idioma distinto al propio. Aunque durante la realización de esta tesis doctoral el investigador ha adquirido competencias comunicativas de nivel intermedio en la lengua japonesa, dicho proceso de aprendizaje en paralelo al desarrollo de la investigación ha limitado considerablemente la posibilidad de usar fuentes bibliográficas japonesas. Por ello, la práctica totalidad de textos consultados fueron escritos en español e inglés. Si bien es cierto que de haber contado con la capacidad de leer japonés desde un principio hubiera

sido posible incorporar en esta tesis doctoral las ideas y apreciaciones de autores nipones, las limitaciones temporales hicieron imposible esta aproximación. Así pues, pese a que se trata de una carencia importante, el énfasis en los análisis textuales y el interés en analizar la representación de la cultura japonesa teniendo en cuenta la recepción internacional de estas obras pretende compensar en parte la ausencia de bibliografía en japonés. De hecho, dado que la presente investigación puede ser ampliada y actualizada en un futuro a través de artículos académicos, presentaciones en congresos o libros que incrementen el corpus de obras analizadas, más adelante sería posible combinar los análisis de casos con las ideas procedentes de las publicaciones japonesas relacionadas con la adaptación del cómic al medio cinematográfico que hayan surgido y fomentar así un fructífero intercambio de ideas a nivel internacional que, en última instancia, beneficiaría considerablemente nuestra comprensión del cine japonés más reciente.

Capítulo 2

La adaptación cinematográfica del manga de acción.

2.1. Introducción.

El desarrollo del cómic japonés como forma de expresión masiva se produjo a partir del fin de la Segunda Guerra Mundial. Tras la contienda, los japoneses necesitaban más que nunca medios de entretenimiento y evasión que les permitieran olvidar el doloroso pasado inmediato. A pesar de que la incipiente industria del cómic fue prácticamente destruida durante la guerra, en la posguerra florecieron dos negocios basados en la narrativa gráfica que contribuirían a la difusión del manga moderno: los *kamishibai* (紙芝居) o “teatros de papel” y los *kashihon* (貸本) o “cómic de alquiler”. El *kamishibai* fue un medio de entretenimiento callejero que ofrecía al público relatos orales acompañados de viñetas dibujadas sobre lienzos y exhibidas por el presentador-narrador que las explicaba¹, mientras que los *kashihon* venían a ser locales que permitían el alquiler de libros, revistas y cómics². Algunos de estos negocios contaban incluso con un servicio ambulante para incrementar su número de clientes y muchos lectores optaban por alquilar cómics en vez de adquirirlos, pues en aquel tiempo aún se trataba de un producto costoso. Ambos fenómenos contribuyeron a la popularización de historias narradas a través de imágenes y a la proliferación de personajes que se hicieron muy conocidos, como Golden Bat. No obstante, la progresiva extensión y abaratamiento del cómic, la

¹ Para obtener más información sobre el *kamishibai*, consulte Nash (2009). Actualmente es posible asistir a representaciones de *kamishibai* que imitan el estilo original de los años 40-50 en el Kyoto International Manga Museum, donde también se ofrecen explicaciones sobre las historias más exitosas, las estrategias utilizadas por los narradores y las condiciones de recepción de dichos relatos.

² Para obtener más información sobre los *kashihon* y cómo contribuyeron a la expansión del manga consulte Suzuki (2013: 72-74).

llegada de la televisión³ y la implantación de la red de bibliotecas públicas hicieron que estos negocios fueran reduciendo su presencia hasta prácticamente desaparecer.

Poco a poco los periódicos y las revistas volvieron a ofrecer cómics a sus lectores y en 1947 aparece la primera publicación mensual compuesta íntegramente de manga, iniciando el modelo de consumo⁴ que aún prevalece hoy día: *Monthly Manga Shounen* (月刊漫画少年) (1947-1955). El título de esta revista hace referencia directa a su público potencial, puesto que *shounen* viene a significar “chico, muchacho, chaval”. Estas historias, humorísticas principalmente, estaban dirigidas a los más pequeños y se componían de piezas cortas que utilizaban estilos gráficos desarrollados antes de la guerra. Sin embargo, los adolescentes y jóvenes de más edad pronto se convirtieron en un amplio grupo consumidor y aparecieron obras con temáticas, personajes y situaciones más adultas para adecuarse a sus preferencias. En 1957, el creador de manga Yoshihiro Tatsumi acuñó el término *gekiga* (劇画), que literalmente significa “dibujos dramáticos”, para referirse a estos nuevos cómics más maduros, con un mayor grado de realismo gráfico y temas relacionados con la sociedad y la política⁵. Con el tiempo estos dos tipos

³ Schodt señala que “from the end of the war to the year 1953, when television broadcasts began, it is estimated that 10,000 people made a living as *kamishibai* narrators and that 5 million people a day watched a show” (1983: 62).

⁴ Los cómics japoneses son serializados en revistas mensuales o semanales en las que se incluyen capítulos de distintas series. La cantidad media de páginas de estas revistas está entre las 400 y las 500 páginas, conteniendo unos 20 capítulos de diferentes obras. Estas voluminosas revistas son muy baratas, por lo que los lectores las compran, las leen, y las tiran o reciclan. Si una serie consigue el suficiente éxito y popularidad, es recopilada en volúmenes individuales. Para más información sobre las condiciones de producción industrial del cómic japonés consulte Kinsella (2000: 50-69).

⁵ Para obtener más información sobre las características del *gekiga* manga así como su desarrollo y evolución consulte las obras de Gravett (2004: 38-51), Shamoan (2011), Rosenbaum (2012a, 2012b), Suzuki (2013). Del mismo modo, resulta muy recomendable la autobiografía en forma de cómic del propio Tatsumi, publicada en España bajo el título de *Una vida errante*.

de manga fueron evolucionando e influenciándose mutuamente hasta terminar configurando, en la actualidad, dos grandes géneros de cómic orientado a audiencias masculinas: el *shounen manga* (cómic para chicos entre 12 y 20 años) y el *seinen manga* (cómic para jóvenes adultos a partir de los 20 años). A pesar de que esta separación resulta útil a efectos demográficos y permite establecer claras divisiones entre las publicaciones, lo cierto es que no es determinante en tanto que muchos adultos leen obras destinadas a adolescentes. Del mismo modo, el cómic para jóvenes puede presentar un alto grado de violencia y sexo así como gran profundidad en los temas que trata, por lo que debemos entender la separación entre *shounen* y *seinen manga* como una división orientativa⁶ que define más bien al público objetivo según la editorial que al segmento de población que consume la obra. Por ello, a pesar de estar destinado comercialmente a una audiencia masculina, son muchas las chicas y mujeres que también leen este tipo de obras.

En este capítulo nos centraremos en la adaptación cinematográfica de tres cómics que pueden ser definidos como *shounen manga* y un cuarto que puede ser catalogado como *seinen manga*. Debemos señalar que los cómics seleccionados comparten entre sí varias características propias de estos relatos de acción, pues en estas obras encontramos como protagonista principal a un adolescente u hombre joven que debe hacer frente a extremas situaciones de acción o presión psicológica. En muchos casos debe actuar para salvar su propia vida o la de los demás, y es muy frecuente la presencia de elementos sobrenaturales o fantásticos⁷. A continuación se presentan

⁶ Fujiki (2013a) ofrece un detallado análisis de las condiciones sociales en las que surgieron las revistas destinadas a jóvenes adultos así como las diferencias entre el *shounen* y el *seinen manga* a partir de la obra de Osamu Tezuka.

⁷ Para una caracterización más detallada de los temas y rasgos habituales del *shounen manga* consulte las

brevemente las obras estudiadas para que el lector pueda familiarizarse con sus argumentos antes de pasar al análisis de aspectos más concretos.

Dororo (どろろ), de Osamu Tezuka, se publicó en las revistas *Shukan Shounen Sunday* (週刊少年サンデー) y *Boken O* (冒険王) entre los años 1967 y 1969. La historia, que tiene lugar en el periodo feudal, narra las diversas aventuras de Hyakkimaru y Dororo. Hyakkimaru es un poderoso samurái errante que debe vencer a ciertos demonios para recuperar las partes de su cuerpo que le fueron arrebatadas mientras que Dororo es un pequeño ladronzuelo que se une a su viaje con la esperanza de robar la espada de Hyakkimaru. Esta obra, que ha sido recopilada en tres volúmenes, fue adaptada en 2007 a la gran pantalla por el director Akihiko Shiota.

Doragon Heddo (ドラゴンヘッド) es la transcripción al japonés de *Dragon Head* y el título de un *seinen* manga de suspense y acción consolidado por la crítica⁸. Fue publicado en la revista *Young Magazine* (週刊ヤングマガジン) entre 1995 y 2000, recopilándose posteriormente en diez volúmenes. En las páginas de esta obra, Minetaro Mochizuki narra la odisea de Teru y Ako, dos estudiantes de instituto que sobreviven a un fatídico accidente de tren. Tras lograr salir del túnel en el que estaban atrapados, los dos jóvenes descubrirán que Japón ha sido devastado. Este cómic post-apocalíptico fue adaptado en una película dirigida por Jouji Iida y estrenada en agosto de 2003.

Devilman (デビルマン) fue publicado en la revista *Shounen Magazine* (週刊少年マガジン) entre 1972 y 1973, recopilándose más tarde en cinco tomos. Su autor, Go Nagai, es también el creador de un gran icono del cómic y la animación japonesa como es Mazinger Z. Sin embargo, en *Devilman* se aleja de los robots gigantes para adentrarse en

obras de Schodt (1983: 68-78), Gravett (2004: 52-73), Harrell (2007), y Drummond-Matthews (2010).

⁸ Este cómic ganó el prestigioso premio de Kodansha al mejor *manga* en el año 1997.

la historia de Akira Fudo, un adolescente japonés capaz de controlar el cuerpo del demonio que lo ha poseído. Con el intelecto de un humano y el poder de un demonio, Devilman es el único que puede luchar contra los demonios que pretenden invadir la Tierra. La adaptación cinematográfica de este cómic corrió a cargo de Hiroyuki Nasu y fue estrenada en octubre de 2004.

Death Note (デスノート) fue publicada en la revista *Shounen Jump* (週刊少年ジャンプ) entre diciembre de 2002 y mayo de 2006, siendo recopilada posteriormente en doce tomos. Esta obra del guionista Takeshi Obata y el dibujante Tsugumi Oba narra el enfrentamiento entre el estudiante Light Yagami y el detective conocido como “L”. Yagami es en realidad Kira, un asesino que para ejecutar a sus víctimas se sirve de la misteriosa Death Note, un cuaderno sobrenatural que mata a la persona cuyo nombre se escriba en él. La primera película de *Death Note* fue lanzada en Japón en junio de 2006 mientras que la segunda, *Death Note: The Last Name*, vio la luz unos meses después, en noviembre de 2006. Ambos films fueron dirigidos por Shusuke Kaneko y obtuvieron un gran éxito comercial.

2.2. Análisis de los aspectos formales.

Muchas de las principales características gráficas que podemos encontrar en el cómic japonés de acción fueron introducidas y desarrolladas por Osamu Tezuka (1928-1989). Este autor, conocido en Japón como el “dios de los cómics” (*manga no kamisama*), desempeñó un papel crucial en el surgimiento del manga moderno durante la posguerra y se mantuvo como una figura importante durante las siguientes décadas. A pesar de su temprano fallecimiento, su producción artística abarca cuarenta años y ha influido en sucesivas generaciones de dibujantes y lectores. Tras su muerte, dejó atrás un

legado de aproximadamente 150.000 páginas de cómic manuscritas y numerosos personajes que ocupan un lugar especial en el corazón del público japonés (Phillips, 2008: 68). Así pues, usando como punto de partida la estética del manga de Tezuka, a continuación se discuten varios aspectos importantes que deben ser tenidos en cuenta a la hora de considerar las adaptaciones cinematográficas del cómic japonés de acción, tales como la caracterización de los personajes, las diferentes ontologías visuales del cómic y el cine, la representación de criaturas y acciones sobrenaturales, la descomposición visual del flujo de la acción o la recreación de viñetas procedentes del manga.

El dibujo de Osamu Tezuka, y en especial su tratamiento del cuerpo humano, es principalmente simplista, con personajes desproporcionados, caricaturescos y muy expresivos. Para este autor, la estética de un cómic debe ser como el dibujo de un niño en tanto que no tiene que resultar realista como una fotografía sino ser una expresión intuitiva de nuestra realidad. Del mismo modo, Tezuka consideraba que para elaborar un buen cómic había que omitir, exagerar y variar ciertas partes del cuerpo, por lo que no consideraba necesario utilizar una proporción física realista (Phillips, 2008: 76). De hecho, los personajes de Tezuka suelen presentar cabezas redondeadas, brazos alargados o contraídos según la situación, manos sin dedos, piernas algo cortas y pies muy grandes. Asimismo, una característica propia del dibujo de Tezuka que se ha extendido a muchísimos cómics japoneses hasta el punto de convertirse en un rasgo identificativo del manga es el uso de ojos increíblemente grandes. Esta tendencia hacia una representación de la realidad más bien simplificada y el desarrollo de un estilo visual característico concuerda con las ideas de Cohn sobre el hecho de que cualquier dibujo “uses patterned schematic information stored in our long-term memory. These schemas belong to an open class of visual lexical items and often combine with each other in ways that can yield

highly variable novel representations” (2013: 24-25). En el caso del lenguaje visual japonés, el estilo caricaturesco utilizado por Tezuka fue asimilado por posteriores autores y terminó contribuyendo decisivamente en la tendencia general a usar personajes marcadamente icónicos, un rasgo que generalmente se considera representativo del manga (Cohn, 2013: 27).

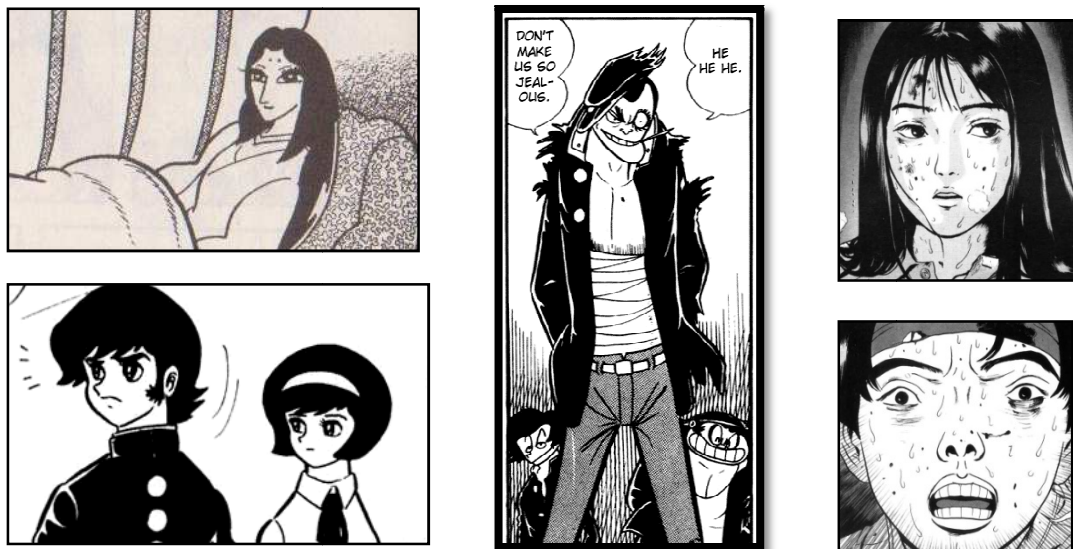
Sin embargo, a medida que el tiempo ha ido pasando y han ido surgiendo nuevas generaciones de autores de cómic japonés así como movimientos con rasgos estilísticos diferenciados, el manga ha ido ganando una mayor variedad en la representación gráfica del cuerpo humano. En muchas de las obras que podemos encontrar hoy día los personajes son mostrados de forma más bien realista, con numerosos detalles que los identifican y con proporciones equilibradas, si bien todo depende del estilo artístico que decida emplear cada creador. De hecho, la convención de los ojos grandes ha sido superada y es común encontrar personajes con los ojos rasgados que muestran expresiones más sutiles, además de multitud de detalles físicos como lunares, ojeras o brillos en el pelo⁹. Reggiani (2012), en su discusión sobre la noción de dibujo realista en la historieta, señala la existencia de dos posibles explicaciones para la evolución de un estilo visual caricaturesco a modos de representación más detallados. En primer lugar, partiendo de la definición de caricatura ofrecida por el Grupo μ , señala que el paso de una función cómica (la historieta como medio para generar humor a partir de la manipulación de la representación visual del referente) a la construcción de relatos extensos donde prima la narración sobre el efecto humorístico a corto plazo contribuyó al desarrollo de la historieta seria, adulta o realista. La segunda explicación se basa en la “entrada al mundo

⁹ Para una discusión en mayor profundidad sobre la representación de los rostros en el manga, consulte las obras Thorn (2004b) y Saito (2010).

de la historieta de estilos de dibujo gestados en la ilustración, en los libros, las revistas y la publicidad y, con diversos grados de distancia, en el acceso a la educación artística formal y el contacto con las artes plásticas reconocidas” (2012: 132). Este autor concluye que “lo que separa al «dibujo realista» del «dibujo humorístico» parece ser casi exclusivamente la coherencia en la representación de las proporciones de la figura humana” (2012: 133), de modo que el grado de realismo de las ilustraciones de un cómic se encuentra en tensión entre dos polos. Por un lado, la caricatura o las unidades léxicas básicas que conforman el lenguaje visual según la terminología de Cohn, y, por el otro, la imagen fotográfica como representación mecánica de la realidad exterior. En el caso del manga, podemos ejemplificar estas dos vertientes a partir de la comparación entre las exageradas ilustraciones caricaturescas de Tezuka o Go Nagai y las virtuosas imágenes realistas de autores como Minetaro Mochizuki (figura 1).

No obstante, independientemente de su grado de realismo, las imágenes del cómic se caracterizan por su naturaleza absolutamente icónica. Dichas ilustraciones son creaciones del ser humano basadas en lo que percibimos visualmente a nuestro alrededor, son representaciones gráficas que comparten con aquello que ilustran un mero parecido visual. Dado que el nivel de detalle y similitud con el referente puede variar de un dibujo a otro, podemos encontrar diferentes grados de iconicidad. De hecho, el dibujo de Tezuka es más icónico que el de Mochizuki y, por ello, también puede resultar mucho más expresivo. Según McCloud, las imágenes de los cómics son el resultado de un proceso de abstracción en el que, en vez de eliminar detalles, más bien se presta mayor atención a ciertos rasgos específicos que permiten potenciar su valor expresivo. Así, a través de este proceso de simplificación, un artista puede amplificar el significado de una imagen hasta alcanzar una legibilidad casi universal (McCloud, 1993: 30).

Figura 1. La representación del ser humano: de la caricatura al realismo.



Viñetas extraídas de *Dororo* (imagen superior izquierda), *Devilman* (imagen inferior izquierda y centro), *Dragon Head* (imágenes a la derecha).

Esta potencialidad comunicativa de los dibujos icónicos del manga se ve alterada en el proceso de transcodificación de los modos semióticos que tiene lugar durante la elaboración de una adaptación cinematográfica. Las imágenes del cine son indéxicas, puesto que están ligadas a la realidad física del espacio donde han sido captadas y mantienen con el referente una relación directa a partir de la plasmación de los impulsos luminosos que emite, pero también icónicas. Mitry ha teorizado sobre las significaciones icónicas de la imagen cinematográfica, argumentando que “the cinema is in effect an art of the concrete, turning concrete objects into signs - or significations” (2000: 92). Es decir, a través de las relaciones entre los objetos filmados y las formas que se generan a partir de ellos es posible componer una imagen expresiva con un significado particular respecto al mundo representado. En sus palabras,

“The elements captured by the lens are re-organised, structured in terms (and by virtue) of the frame with which they are associated. The image becomes a *form*. And since what the representation denotes is always from a particular angle, it is already in itself a sort of *connotation* – one which might be described as *iconic* so as to distinguish it from the “discursive” connotations arising from the ordering of shots. Thus the image is not, like the word, a simple denotation. First and foremost, it bears witness to the significations relevant to the represented object, but by it and through it the object assumes a new meaning than the sum of its parts. Which leads to the deduction that *any object presented in moving images gains a meaning – a series of meanings – which it does not possess in reality, in other words, in its real presence*. As we have said, *the representation alters what is represented*” (Mitry, 2000: 92-93).

Las diferentes ontologías visuales de las imágenes del cómic y del cine han sido consideradas como uno de los mayores obstáculos en la adaptación fílmica de un cómic. Así, Lefèvre señaló que existen cuatro problemas principales en la adaptación de cómics al cine¹⁰ y que tres de ellos se debían especialmente a las características de la narrativa gráfica como medio de expresión. Este autor señala que las diferencias entre las imágenes estáticas del cómic y las imágenes en movimiento del cine afectan profundamente a la recepción de los productos comunicativos, de ahí que el proceso de intersemiosis resulte complejo. Lefèvre incide en que las imágenes dibujadas de los cómics no son simples representaciones del mundo sino una manifestación del pensamiento visual del artista,

¹⁰ Según Lefèvre, estos cuatro problemas son: “(1) the deletion/addition process that occurs with rewriting primary comics texts for film; (2) the unique characteristics of page layout and film screen; and (3) the dilemmas of translating drawings to photography; and (4) the importance of sound in film compared to the “silence” of comics” (2007: 3-4).

una expresión de su visión del mundo. En sus palabras, “a drawn image offers a specific view on reality and the creator’s subjectivity of this reality is built into the work, and a fairly obvious part of this work. The viewer is obliged to share this figuratively view of the maker, and cannot look at the object-in-picture from another visual point of view than the one the picture offers” (2007: 8). En contraste, la imagen fotográfica del medio cinematográfico genera una impresión diferente en los espectadores debido a la carga de realismo que trae consigo al tratarse de una representación mecánica de la realidad pro-fílmica. Así pues, a la hora de adaptar un cómic al medio cinematográfico, el hecho de utilizar como material de origen un manga con un estilo visual más bien realista facilita considerablemente el proceso de intersemiosis debido a su alto grado de detalle y a su relativa proximidad con la imagen fotográfica del medio cinematográfico. En cambio, la adaptación de cómics con imágenes principalmente icónicas resulta más compleja debido a la distancia representacional que existe entre los dibujos del manga y los realistas fotogramas de la película. Tal y como señala Lefèvre, “the different visual ontology may also be the reason why it is extremely difficult to adapt a strongly stylized or caricatured drawing in a photographic image” (2007: 9). Esto hace que muchos de los matices y percepciones que un lector de cómic puede apreciar queden considerablemente reducidos o modificados en una película debido al uso de imágenes extremadamente detalladas, en tanto que fotografías captadas de la realidad exterior, para re-codificar el contenido narrativo. De este modo, a la hora de adaptar un manga, la simplicidad de la imagen icónica del cómic da paso a la concreción de la imagen fílmica, lo cual influye decisivamente en la experiencia estética que produce la obra. Podemos apreciar un ejemplo claro de las consecuencias de este proceso en la adaptación de *Dororo*. En el cómic de Tezuka, el personaje de Dororo es una niña de unos ocho años que viste y actúa

como un chico. El estilo gráfico del cómic no permite que el lector descubra su verdadero género puesto que la representación de este personaje no incluye ningún atributo gráfico que nos ayude a determinar su sexo, elemento que queda sumido en la ambigüedad hasta que otros personajes lo revelan a través del diálogo. En el caso del film, el mero hecho de utilizar una actriz joven hace que el espectador sepa de antemano que dicho personaje es femenino. Por ello, a pesar de que la actriz del film viste, habla y gesticula de forma masculina, es imposible que su género quede indeterminado como en el cómic (figura 2) debido a la conexión directa con la realidad que presenta la imagen cinematográfica, al hecho de tratarse de una actriz famosa y a la incapacidad de ocultar los rasgos que evidencian su naturaleza femenina tales como su rostro, su cuerpo o su voz.

Figura 2. Traslación del personaje Dororo al medio cinematográfico.



Viñetas extraídas del manga *Dororo* (izquierda) y fotogramas de la adaptación cinematográfica (derecha).

Así pues, la adaptación de la imagen del cómic a la imagen cinematográfica plantea una materialización de lo dibujado, una concretización física de lo que ocurre en las páginas del manga que pone de manifiesto cómo las diferentes ontologías visuales de estos medios de expresión afectan al proceso de intersemiosis. Estas diferencias entre las imágenes del cómic y las de la película están íntimamente ligadas a su modo de

producción. Mientras que para la elaboración de un cómic, en su forma más básica, no resultan necesarios más que papel y lápiz, la creación de una obra audiovisual depende de herramientas técnicas que determinan en gran medida la calidad de las imágenes producidas así como los eventos, acciones y espacios representados. El dibujante de cómic no tiene límite alguno a la hora de reflejar cualquier personaje, escena o situación más allá de su propia imaginación y su habilidad con el dibujo, pero el director de cine se ve “limitado” en gran parte por la realidad física. Podemos señalar como ejemplo evidente de esta limitación las acciones físicas extremas que son capaces de realizar los héroes de los cómics japoneses de acción. En un manga podemos ser testigos de acciones sorprendentes que desafían los límites del ser humano, tales como saltos de varios metros, desplazamientos a velocidades asombrosas o ataques especiales utilizando la energía vital. A la hora de recrear estas acciones tan espectaculares que en el medio gráfico parecen sencillas y naturales, puesto que son posibles dentro del universo gráfico que plantean los cómics, el medio cinematográfico debe recurrir a los efectos especiales y al montaje. Por sí mismo, el cine no es capaz de recrear de forma directa estas acciones imposibles de ejecutar en la realidad física, pero sí que puede simularlas. A través de las numerosas técnicas de efectos especiales que se han ido desarrollando y perfeccionando a lo largo del tiempo, películas como *Dororo* o *Devilman* muestran acciones que desafían los límites de la realidad física (figura 3). Este tipo de secuencias resultan tremendamente decisivas en la valoración y la respuesta de la audiencia hacia una adaptación fílmica de un cómic de acción. Si bien por un lado las escenas de acción plagadas de efectos especiales, animación y trucajes pueden resultar uno de los principales atractivos de estas producciones, convirtiéndose en ejemplos perfectos de las posibilidades que ofrece el cine digital para generar espectáculo visual y fascinar a los espectadores, una ejecución

pobre o insatisfactoria en la elaboración de dichas escenas trae consigo la condena, la repudia o la crítica por parte de las audiencias. Es decir, existe una cierta expectativa de realismo en la plasmación cinematográfica de escenas no-realistas procedentes de los cómics, lo cual acentúa aún más las disonancias entre los modos de expresión del cómic y el cine. Lefèvre también detectó este problema al señalar que:

“the most fantastic scenes can simply be drawn in comics (...) In the past it was quite complicated and difficult to film such scenes, but with the coming of digital techniques special effects entered a new age. Thanks to the combination of computer animation with live-action filming the most fantastic and credible scenes can be created (...) Such imaginings, though, while now possible in cinema, can still be a point of criticism in comics films when such effects do not live up to viewer/critic expectations of realism (such as, for example, criticism of the effects in early Hulk teaser trailers as cheesy). Also, of course, such effects remain quite expensive to do in that medium, especially when compared to the cost of a pencil as the necessary “special effects tool” for comic art (2007: 7-8).

Sin duda, existe una obvia conexión entre el desarrollo de la tecnología digital que se ha producido desde la década de los años 90 y la progresiva aparición de adaptaciones de cómics que ha venido teniendo lugar desde el año 2000. Además de los factores industriales, culturales y sociales que explican el aumento de las adaptaciones de cómics, las posibilidades expresivas de los efectos especiales y de la animación digital son uno de los motivos que nos permiten comprender el auge de tal tendencia, pues la tecnología

digital ha logrado que el medio cinematográfico pueda recrear con un mayor realismo los mundos y las acciones antinaturales que podemos observar en los cómics de acción.

Figura 3. Acciones que superan las posibilidades físicas..



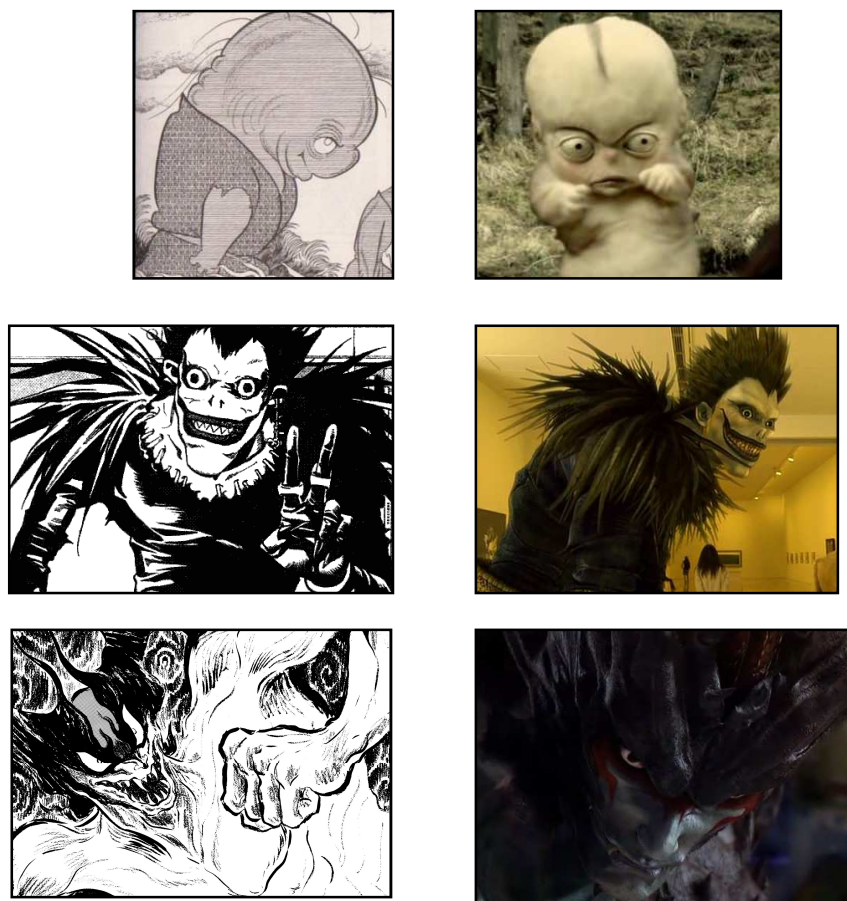
Fotogramas extraídos de *Dororo* (derecha) y de *Devilman* (izquierda).

Otro ejemplo evidente de la dificultad que supone trasladar la imagen icónica del manga de acción a la imagen cinematográfica es la representación de criaturas sobrenaturales. Dada la rica mitología japonesa, con cientos de divinidades, demonios y seres maravillosos, es muy común que aparezcan todo tipo de monstruos en los cómics de acción y aventuras para jóvenes¹¹. En *Devilman* encontramos varios demonios que pretenden dominar el mundo; en *Dororo* igualmente podemos ver a los espíritus y monstruos que acechan a Hyakkimaru; mientras que en *Death Note* aparecen como personajes dos *shinigami* (dioses de la muerte) que se divierten relacionándose con los humanos. En todos estos casos, la adaptación cinematográfica del cómic ha recurrido a técnicas de CGI (*Computer Generated Imagery*), animación digital, para representar a los seres sobrenaturales (figura 4). Estas imágenes generadas por ordenador resultan, a

¹¹ Gallacher señaló que “fantasy action/adventure shonen manga series are often densely populated with monsters” y sugirió que el cómic japonés, en tanto que combinación de viñetas y palabras, puede ser considerado como un “monstruo textual” que el lector debe dominar al través del proceso de lectura (2011: 458-459).

diferencia de la tradicional imagen cinematográfica, mucho más icónicas en tanto que han sido creadas artificialmente. Es decir, en términos ontológicos resultan más próximas a las ilustraciones del cómic que a una fotografía pero, precisamente por este motivo, su inserción en el universo visual fotográfico que generalmente predomina en los largometrajes hace que sean una estrategia problemática.

Figura 4. Personajes sobrenaturales creados con animación digital.



En orden descendente, viñetas y fotogramas extraídos de *Dororo*, *Death Note*, y *Devilman*.

Así pues, en las secuencias donde aparecen estas criaturas sobrenaturales y se utiliza la animación digital encontramos un colapso entre la naturaleza de ambas imágenes puesto que, a no ser que la animación digital sea de gran calidad y no se perciba su

“artificialidad”, se corre el riesgo de que la inserción del personaje o elemento digital no resulte aceptable para la audiencia. Si los elementos digitales están insertados satisfactoriamente en el film, es decir, de un modo naturalista que no atraiga la atención sobre su propia naturaleza artificial, es probable que el espectador lo asimile como un aspecto posible dentro del mundo fantástico que muestra la obra audiovisual. Sin embargo, en el caso contrario, los seres o secuencias digitales pueden convertirse en un ente abrupto y disonante que llamaría la atención sobre sí mismo y generaría un efecto distanciante en el espectador, que se vería apartado de su inmersión en el film. Por ejemplo, en *Devilman* encontramos un uso extenuante de la animación digital puesto que varias secuencias de la película están elaboradas exclusivamente con modelos digitales de los personajes y los escenarios. Estas secuencias, que muestran principalmente las luchas entre los demonios, pretenden ser realistas pero la impresión de realidad que ofrecen se desvanece cuando se pasa de una secuencia “virtual” a otra tradicional, con actores y escenarios de imagen real. Este cambio en la ontología visual de las imágenes puede resultar perturbador para el espectador, quien oscila continuamente entre dos sistemas de representación diferenciados. En el cómic, a pesar de que se muestren multitud de personajes y escenas fantásticas, no se produce esta perturbación porque todas las imágenes son dibujadas y se mantiene un estilo unitario. No obstante, si un cómic mezclara el tradicional dibujo icónico con fotografías sí que se podría generar un efecto estético similar.

Otra consecuencia del uso de imágenes digitales en el discurso cinematográfico, una característica habitual en largometrajes basados en mangas de acción, es el hecho de que la imagen fílmica se convierte en una entidad más plástica y maleable. En este sentido, las adaptaciones de los cómics japoneses permiten ilustrar varias de las ideas y conceptos

elaborados por autores interesados en teorizar sobre las posibilidades estéticas del cine digital. Así, Burnett propone el término “*imograph*” (*imografía*) para referirse a imágenes que pueden ser transformadas a través del uso de software en ambientes digitales y que introducen un mayor grado de elasticidad en las imágenes. En sus palabras, “imography is a term that brings photography into a close and interdependent relationship with the word ‘image’ and that recognizes the foundational role now played by digital tools in the creation and dissemination of meaning and messages” (2007 :130). Este autor reconoce que las dinámicas de inter-relación entre imografías y software traen consigo una disrupción de las nociones convencionales de mirada, fotografía y subjetividad. Así, dado que las herramientas digitales están cambiando las posibilidades de expresión y creatividad, este autor considera necesario desarrollar nuevos lenguajes críticos y categorías que nos permitan conceptualizar mejor las estéticas innovadoras que ofrecen las imágenes digitales y sus fusiones con las imágenes tradicionales. Purse, en su análisis de las imágenes digitales en el cine popular, aboga por descartar la oposición entre la indexicalidad del cine tradicional y la virtualidad del cine digital. Argumenta que “most films in the digital era are inherently hybrid, combining computer generated or digitally composited elements with profilmic material” (2013: 5-6), pero que en general las técnicas digitales se emplean con el objetivo de generar una imagen verosímil en términos fotográficos. Es decir, a pesar de las posibilidades estéticas y expresivas que nos brindan las tecnologías digitales, el verismo fotorealista permanece como una convención del cine narrativo. En esta línea, Prince propone el término “*perceptual realism*” (realismo perceptivo) para referirse a la simulación a través de procesos digitales de rasgos propios del mundo real tales como el tamaño y la posición de los objetos en el espacio, sus texturas y detalles, el comportamiento de la luz, los principios de movimiento y anatomía

así como las físicas de sistemas dinámicos como nubes, viento o fuego, por citar algunos ejemplos (2012: 32). Es decir, se trata de usar las posibilidades que ofrece el cine digital para imitar del modo más auténtico posible el comportamiento de la realidad física.

Si bien es cierto que en términos generales las adaptaciones de cómics japoneses se ajustan a este principio de “verismo digital”, también encontramos ejemplos que apuntan en la dirección contraria y nos permiten comprobar cómo la tecnología digital puede ser una herramienta útil para fusionar las estéticas del manga y el discurso cinematográfico. Así, en *Devilman* encontramos una interesante estrategia consistente en introducir dibujos, o más bien fotogramas manipulados digitalmente para que simulen las características visuales de un dibujo, en el discurso audiovisual. Se trata de imágenes que aparecen durante apenas unos instantes justo en el clímax de escenas violentas y que resultan espectaculares tanto por su brevedad como por su ubicación en mitad de la acción representada. Esta inclusión del dibujo, además de resultar un curioso homenaje al medio en que se publicó la historia original de Devilman, nos permite atisbar las posibilidades expresivas que puede ofrecer la hibridación entre la imagen digital del cine y la estética del cómic (figura 5).

Figura 5. Inclusión de dibujos en el metraje cinematográfico en *Devilman*.



Fotogramas extraídos del film *Devilman*.

Además de los efectos especiales y la animación digital, otro elemento cinematográfico muy utilizado en la adaptación del manga de acción es el empleo de maquillajes, prótesis y máscaras. Papp (2011) llevó a cabo un estudio sobre la representación de figuras mitológicas tradicionales en el cómic, la animación y el cine japonés. Su análisis sobre la presencia de los *yokai* (figuras sobrenaturales procedentes del folclore japonés) en el cine de imagen real confirma que entre los años 2005-2008 se produjo un *revival*¹² de películas protagonizadas por estos seres gracias a la creciente popularidad de las adaptaciones de cómics. Esta autora pone de manifiesto la importancia del trabajo de los diseñadores de vestuario, maquillaje, diseño de producción y efectos especiales para representar en el medio cinematográfico a estos seres imaginarios. A través de entrevistas a profesionales de estos oficios, Papp muestra cómo la combinación de técnicas tradicionales (máscaras, maquillajes, prótesis, decorados) y las nuevas técnicas digitales se utiliza en el cine japonés actual para conseguir ilustrar del modo más realista posible personajes y lugares cuyo plano de existencia original reside en los cómics. Únicamente a través de estas técnicas es posible representar en la gran pantalla ciertos seres fantásticos o procesos sobrenaturales como transformaciones. De hecho, los procesos de metamorfosis del cuerpo humano son un tropos muy común en el *shounen* manga y es muy frecuente encontrar héroes que se convierten en animales, demonios o monstruos¹³. Así pues, a la hora de reflejar dichas transformaciones, películas como

¹² La primera oleada de películas sobre *yokai* tuvo lugar durante la década de los 60 gracias al amplio éxito obtenido por la adaptación animada del manga *Gegege no Kitarou* (Shigeru Mizuki) y las películas producidas por la compañía Daiei: *Yôkai Monsters: 100 Monsters* (Kimiyoishi Yasuda, 1968), *Yôkai Monsters: Spook Warfare* (Yoshiyuki Kuroda, 1968) and *Yôkai Monsters: Along with Ghosts* (Yoshiyuki Kuroda, Kimiyoshi Yasuda, 1969) (Papp, 2011: 161).

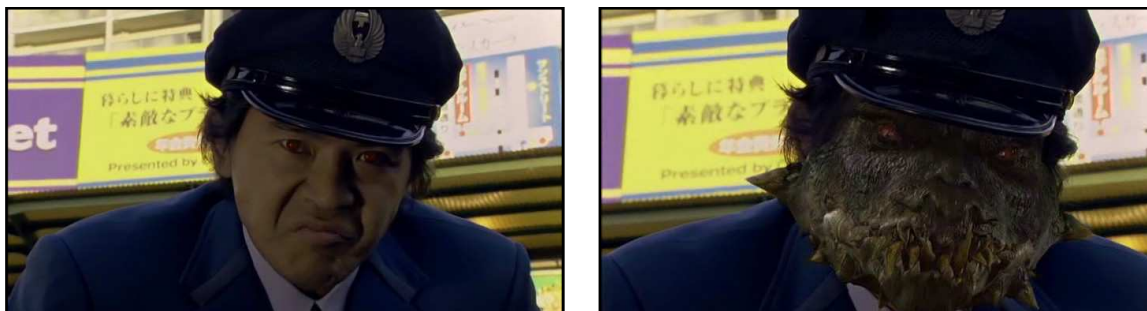
¹³ Gill explica que la transformación es un tema constante en las leyendas, mitos y religiones de todo el mundo. En el caso de Japón, las historias sobre transformaciones en demonios o animales son muy

Dororo o *Devilman* emplean un proceso habitual en el que podemos distinguir tres etapas, cada una de ellas caracterizada por el uso de distintas técnicas para recrear las imágenes del cómic. En primer lugar observamos al actor sin ningún tipo de añadido, es decir, una imagen cinematográfica común y sin artificios que nos muestra la apariencia inicial. En segundo lugar, cuando empieza la transformación o se encuentra en una fase media, es común el uso maquillajes y máscaras para mostrar los cambios en el cuerpo humano del medio-demonio. A través del montaje, que permite trasladar la atención a los elementos que cambian (ojos, manos, cara), se produce el corte entre el plano neutro de la primera etapa y el plano que introduce el elemento irreal propio del proceso de transformación. En tercer lugar, una vez que el personaje ya se ha convertido en monstruo, se recurre a la animación digital para recrear del modo más realista posible dicha criatura sobrenatural. Este proceso se beneficia evidentemente de las posibilidades del montaje cinematográfico y de la dosificación de la información visual que recibe el espectador, si bien es cierto que en ocasiones se emplea la animación digital para pasar directamente de la fase primera a la versión final sin que medie el uso de prótesis o maquillajes (figura 6).

Figura 6. Uso de maquillaje y efectos digitales en los procesos de transformación.



recurrentes históricamente. Del mismo modo, también encontramos varias criaturas mitológicas con la capacidad de transformarse, como el *tanuki* o el *kappa* (1998: 45-46).



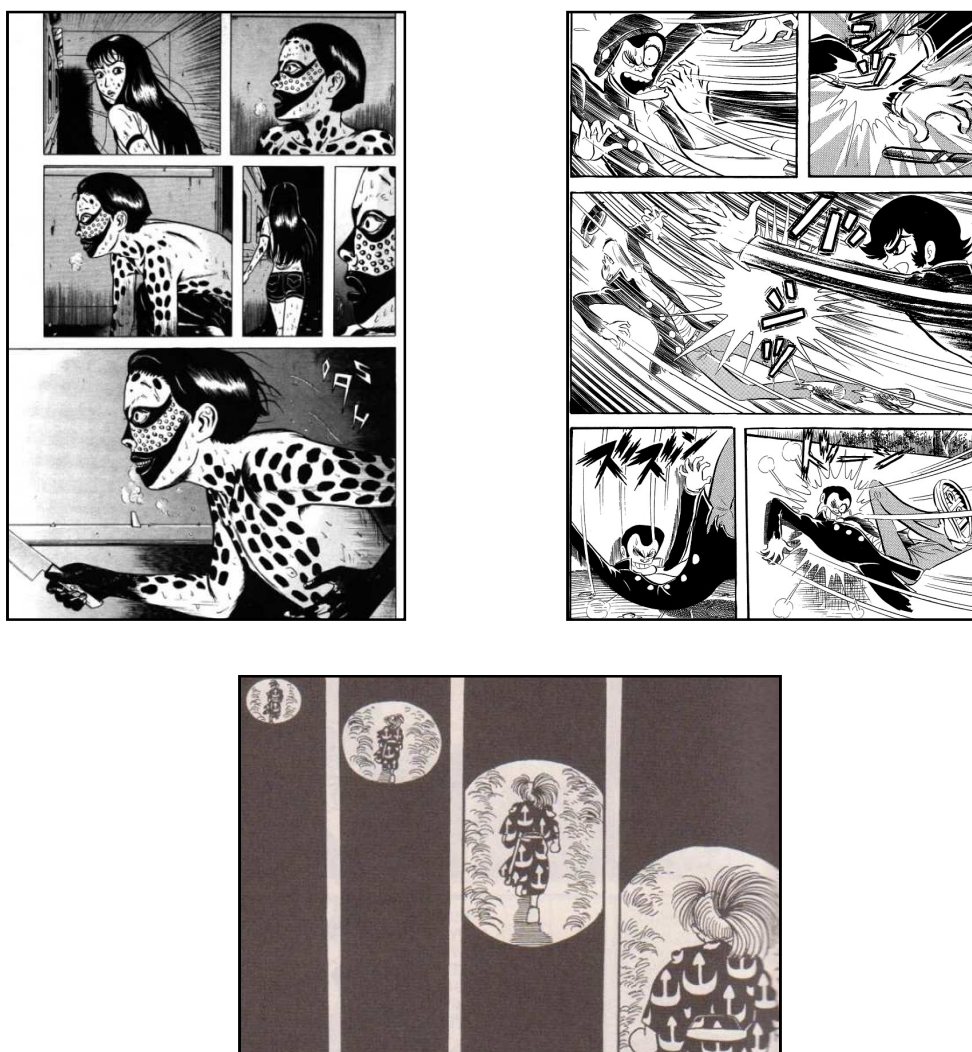
Fotogramas extraídos de *Devilman* (imágenes superior izquierda e inferiores) y de *Dororo* (imagen superior derecha).

Otro elemento visual del cómic japonés para adolescentes que influye en el medio cinematográfico a la hora de adaptar un *manga* es el tratamiento secuencial de las acciones. En este aspecto, la labor pionera de Osamu Tezuka ha de ser destacada de nuevo puesto que fue uno de los primeros autores en experimentar con las posibilidades expresivas que la narrativa gráfica ofrecía. En palabras de Jacqueline Berndt, los méritos de Tezuka fueron principalmente haber roto la estructura rígida de cuatro episodios visuales heredada de la tira cómica de los periódicos para dar cabida al concepto de la narración coherente apoyada en la acción continua y en haber introducido un “método cinematográfico” para conseguir mayor expresión gráfica (1995: 45-48). La afición de Tezuka por el medio fílmico es bien conocida y en sus obras podemos comprobar cómo incorporó en sus cómics técnicas similares al montaje y los movimientos de cámara cinematográficos, de modo que en sus viñetas podemos apreciar secuencias de imágenes que imitan los continuos cambios de plano de un film alterando constantemente el punto de vista del lector, o el efecto de zoom a partir de la presentación de sucesivas viñetas en las que el punto de vista se aleja o se acerca a lo mostrado. Del mismo modo, Tezuka incluso organizaba a veces las viñetas de forma vertical, en columnas, de tal modo que

parecieran secuencias cortadas de un rollo de película y dibujaba el contenido de las viñetas como si se tratara de fotogramas. Tal dinamismo gráfico y el empleo de líneas de movimiento, distorsiones causadas por la velocidad, efectos de sonido y demás elementos contribuyeron a la creación de un característico uso del lenguaje gráfico del medio que terminó por influir a posteriores creadores. Este tratamiento de la narrativa visual se convirtió en un rasgo característico del cómic japonés, otorgándole una fluida narración y un alto grado de detalle en la representación del movimiento (figura 7). Por ello, varios autores han señalado que la secuencialización visual de la acción en el cómic japonés se encuentra más próxima al modo de narrar del medio cinematográfico que a otros estilos o usos del lenguaje de la historieta. Así, Donald Richie indicó que el manga descomprime las acciones y las prolonga secuencialmente de modo que para plasmar una acción se necesita utilizar un gran número de viñetas y el resultado es algo aproximado a lo que sería una película (2003: 103). Shamoan, por su parte, argumenta que el manga importó convenciones visuales del medio cinematográfico, concretamente el uso del *pillow shot* (también conocido como plano de situación), para enriquecer su gramática expresiva. En su opinión, las viñetas equiparables al *pillow shot* vendrían a ser aquellas que muestran aspectos del espacio en el que transcurre la acción. En muchas ocasiones estas viñetas, generalmente estáticas o en las que no aparecen personajes, se insertan en el flujo de acciones más complejas y vienen a detener o ralentizar el ritmo de la lectura. Shamoan argumenta que “because the pillow shot always incorporates elements of the scenery immediately surrounding the characters, the effect is another layer of symbolic meaning, not a disruption” (2011: 24). Sin duda, la incorporación de esta estrategia narrativa originaria del cine a la gramática expresiva del manga facilita sobremanera la asimilación inversa que se produce en las adaptaciones cinematográficas. Puesto que el material de

partida ya presenta una descomposición en viñetas, las cuales pueden ser consideradas como equivalentes a planos, la narración gráfica resulta fácilmente traducible al discurso cinematográfico.

Figura 7. Técnicas de montaje “cinematográfico” en el cómic japonés.



Páginas extraídas de *Dragon Head* (imagen superior izquierda), *Devilman* (imagen superior derecha) y *Dororo* (imagen inferior). Las viñetas deben ser leídas en el sentido de lectura japonés, de derecha a izquierda.

Dado que el manga de aventuras para jóvenes lectores presenta tramas argumentales en las que abunda la acción, los creadores destinan numerosas viñetas a la representación de persecuciones, batallas o ataques. Este tipo de cómics emplea generalmente viñetas cuadradas o rectangulares en orden secuencial que permiten que el lector siga la acción desarrollada de forma visual. Cuanto más impactante, espectacular o dramática es la acción representada, mayor es el tamaño de la viñeta hasta llegar al extremo de emplear dos páginas completas en una sola ilustración. A veces, los bordes de las viñetas pueden ser superados por ciertas partes del cuerpo (puños, piernas) u objetos (armas) para lograr una mayor sensación de dinamismo. A la hora de generar la impresión de velocidad se utilizan principalmente dos vías: las líneas de movimiento alrededor del objeto que se desplaza o una técnica más expresionista consistente en difuminar el fondo de la viñeta y dibujar de forma detallada el objeto que se mueve. Este tratamiento visual es trasladado al medio cinematográfico con montajes rápidos de numerosos planos detalles a la hora de mostrar batallas o persecuciones así como con un cierto uso de la cámara lenta cuando se produce alguna acción trascendental o decisiva. Del mismo modo, son muy frecuentes los planos de establecimiento al inicio de las secuencias, los cuales suelen centrarse en paisajes sin apenas movimiento. La iluminación y la fotografía están muy trabajadas en las adaptaciones, logrando una ambientación cromática característica en función de la historia y los escenarios. Por ejemplo, en *Dragon Head* dominan los colores fríos, propios de un mundo arrasado y sin vida, mientras que en *Dororo* encontramos tonos cálidos que ayudan a resaltar la belleza de los paisajes donde se desarrolla la acción.

Así pues, a la hora de trasladar a la gran pantalla los cómics japoneses de acción y aventuras, los directores cuentan con una gran cantidad de material gráfico en el que se

detalla de forma precisa las acciones y movimientos de los personajes, por lo que es frecuente que se inspiren en las viñetas del cómic para encuadrar los planos. En algunos momentos, la composición de la imagen del film es tan elaborada que puede recordar a las viñetas del cómic (figura 8). En el caso de *Devilman* y *Death Note* debemos resaltar un gran uso del cómic original como base para establecer la planificación del largometraje puesto que muchos de los planos de los films están basados en viñetas del manga. Estas alusiones o referencias no hacen más que acentuar las conexiones entre la narrativa visual de los cómics japoneses y las estrategias de narración empleadas por el medio fílmico. Por ello, no es de extrañar que algunos directores de cine consideren que los cómics japoneses son tan cinematográficos que pueden ser vistos como *storyboards*, como la plasmación previa de las secuencias de un film en papel¹⁴.

Figura 8. Influencia de las viñetas del cómic en la planificación del film.



¹⁴ Takeshi Kitano, por ejemplo, reconoce que aunque su cine no está directamente influenciado por el cómic muchos manga serían perfectos *storyboards* para realizar un film (Miranda, 2006: 418).



En orden descendente, viñetas y fotogramas extraídos de *Dragon Head* y *Death Note*.

2.3. Análisis del trasvase de contenidos narrativos.

La diversidad de temas que podemos encontrar hoy día en los cómics japoneses de acción dirigidos a una audiencia masculina se debe, en cierta parte, a la evolución de la industria del cómic japonés y la aparición del *gekiga* manga a finales de los años cincuenta.

Aunque los periódicos japoneses incluían en sus páginas caricaturas y tiras de humor gráfico con contenidos políticos desde finales del siglo XIX, el cómic como medio de expresión para narrar historias no alcanzaría una amplia popularidad en Japón hasta la década de 1920. Dibujantes como Rakuten Kitazawa se dieron cuenta de que las historias narradas a través de dibujos podían contribuir a aumentar dramáticamente las suscripciones a los periódicos, por lo que comenzaron a publicarse historias dirigidas a una audiencia infantil. Por ejemplo, Kitazawa creó una versión japonesa del cómic estadounidense *Yellow Kid* que fue publicada en la edición dominical del periódico *Jiji shimpou* (Ito, 2008: 32). Siguiendo el modelo de las naciones occidentales, durante los años 20 Japón experimentó un amplio desarrollo que permitió la implantación de mejoras

educativas, la creación de poderosas industrias y una progresiva urbanización. Todo ello repercutiría en el aumento de la circulación de periódicos y en el número de lectores, de modo que el cómic comenzaría a convertirse en un medio de comunicación masivo con una penetración cada vez mayor en la sociedad japonesa. En este periodo aparece el que está considerado como el primer héroe de acción del manga, el periodista protagonista de *Shou-chan no bouken* (正チャンの冒険, *Las aventuras de Shou-chan*, 1923), creado por Katsuichi Kabashima. Pese a presentar una narrativa basada en ofrecer al lector juvenil diversas aventuras y elementos sorprendentes, que van desde ardillas parlantes a centauros, este cómic mantenía la estructura secuencial narrativa propia de cuatro viñetas heredada por parte de las tiras cómicas de los periódicos y una perspectiva básicamente frontal, lo cual limitaba sobremanera la extensión y la profundidad de los relatos ofrecidos. Durante la década de los 30 aparecieron narrativas más extensas, pero el progresivo control militar y la censura impusieron la creación de obras con mensajes pro-bélicos. La situación cambiaría tras la Segunda Guerra Mundial, cuando el inesperado éxito de *La nueva isla del tesoro* (*Shin Takarajima*, Osamu Tezuka, 1947) introdujo la noción de “*story manga*” (manga con historia, manga narrativo) y promovió importantes cambios en los cómics de acción japoneses. Berndt sistematiza las innovaciones de esta obra al señalar que “Tezuka’s comics for children appeared revolutionary because of their shift from didactics to entertainment, their establishment of long and exciting narratives, the efficient and complementary intertwining of verbal and pictorial elements, and—most importantly—their use of allegedly cinematic techniques such as montage and varying shots and angles” (2008, 301-302). Como ya se ha comentado, el modelo de Tezuka influyó decisivamente el manga japonés de posguerra

hasta que a finales de los años 50 surge el *gekiga* como alternativa al tratamiento infantilizado de la acción que presentaba el cómic para niños.

La aparición del *gekiga* manga trajo consigo varios aspectos innovadores en el panorama de la industria gráfica nipona. En primer lugar, dichas obras fueron realizadas por una nueva generación de artistas localizados en Osaka en vez de en Tokio, donde vivían los creadores establecidos. Estos autores más jóvenes habían crecido en la hostil época de posguerra, por lo que su visión del mundo era ciertamente más dura y comprometida. En segundo lugar, los *gekiga* manga supusieron una innovación importante en la estética y en los contenidos puesto que las obras de estos artistas presentaban un dibujo realista y ofrecían escenas gráficas de violencia, algo inédito hasta entonces en el cómic japonés (Phillips, 2008: 68-69). Autores como Sanpei Shirato, Shigeru Mizuki y Yoshiharu Tsuge obtuvieron notoriedad por su estilo realista y sus historias centradas en héroes ambiguos, oprimidos o al margen de la ley. Según Kinko Ito, estas obras entusiasmaron a los estudiantes de secundaria y bachillerato que ya habían crecido demasiado para leer cómics para niños y más tarde se hicieron muy populares entre los estudiantes universitarios conforme los lectores iban creciendo (2005: 467). El creador del término *gekiga* y uno de los autores más importantes de este tipo de cómics, Yoshihiro Tatsumi, buscaba deliberadamente distinguir su trabajo de los cómics más ligeros que se podían leer en las revistas juveniles de manga de la época. Sin embargo, a lo largo de los años sesenta y visto el éxito del *gekiga* manga, la industria del cómic japonés acogió las obras de estos autores más alternativos en sus publicaciones. Gracias a esta asimilación, el cómic japonés para adolescentes creció junto con su público, desarrollando obras más maduras, realistas e interesantes. En palabras de Paul Gravett, “the successful story of the modern *manga* cannot be completely understood without

acknowledging the crucial role of the compelling dramas and moods introduced by the new *gekiga* artists (2004: 38). Así pues, el *manga* de acción y aventuras ganó en profundidad y madurez para acercarse a los intereses de sus lectores juveniles mientras que el *gekiga* manga más alternativo evolucionó en otras direcciones hasta convertirse en el precedente de los cómics para adultos, ofreciendo una fuerte y explícita combinación de horror, crímenes y pornografía¹⁵.

Los cómics japoneses de acción presentan hoy en día una asombrosa variedad de temas e historias que narran las aventuras de héroes en fantásticas tierras imaginadas, relatos de ciencia ficción repletos de robots y demás maravillas futuristas o historias de época donde se reconstruye el periodo feudal de los samuráis. Pese a sus ambientaciones diferenciadas, todas estas obras suelen compartir rasgos similares puesto que la masiva industria del cómic japonés tiende a repetir los patrones que han tenido éxito anteriormente en un intento por mejorar continuamente las fórmulas genéricas. Así pues, los cómics de acción japoneses están protagonizados por chicos jóvenes normalmente de la misma edad del público al que se dirige la obra, entre los 12 y los 20 años. Estos personajes, que muchas veces carecen de familia u hogar, suelen ser diferentes a los demás en ciertos aspectos y destacan por sus habilidades, ya sean innatas o adquiridas. Muchos de los protagonistas de cómics para adolescentes suelen estar altamente estereotipados, de modo que los protagonistas de las series exitosas comparten diversos rasgos entre sí. Del mismo modo, también es posible identificar una amplia galería de

¹⁵ “Adult male comic literature offers a strong mix of horror, crime and pornography in which women are portrayed as sex objects for subjugation or, contrastingly, as monsters who subjugate men. These vulgar pictorial narratives can, of course, be related to the steamy literature of the decadent 18th century Edo period” (Loveday y Chiba, 1986: 166). Para más información sobre los cómics para hombres adultos recomiendo la lectura del artículo de Ito (1994).

personajes secundarios muy arquetípicos. Entre los patrones de personajes que más se repiten en este tipo de cómics encontramos al protagonista noble y de buen corazón que lucha por proteger a los demás; al enemigo carismático que termina convirtiéndose en aliado del protagonista; al viejo maestro que transmite su sabiduría; o al amigo fiel y leal que no duda en sacrificarse por los demás. Esta estereotipificación permite que el lector pueda identificar rápidamente al personaje, además de ofrecer la posibilidad de abrir tramas narrativas secundarias alrededor de dichos personajes.

En lo referente a la narrativa, estos cómics se caracterizan por presentar líneas argumentales principalmente episódicas. Drummond-Mathews argumenta que la narrativa de los cómics y las series de animación japonesas de acción siguen el esquema del viaje del héroe expuesto por Joseph Campbell en *El héroe de las mil caras*, el cual consiste en un ciclo de etapas sucesivas: la llamada a la aventura, el rechazo a la llamada, el cruce de la barrera, la iniciación y el retorno (2010: 70-71). Aunque este modelo puede aplicarse generalmente a la macroestructura de muchos argumentos de manga de acción, la larga duración de ciertas narrativas, la mezcla de tramas seriadas y episódicas así como determinadas convenciones genéricas hacen que sea posible encontrar variaciones del esquema propuesto por dicha autora. Así pues, a pesar de que suele haber una trama principal en la que el héroe persigue un objetivo lejano, siempre suelen presentarse complicaciones y obstáculos de forma sucesiva que hacen que el relato vaya oscilando continuamente. Este modelo resulta evidente si tomamos como ejemplo las obras seleccionadas para este capítulo: en *Devilman* Akira debe hacer frente a los numerosos demonios que vienen en su búsqueda para proteger a la humanidad; el protagonista de *Dororo* se enfrenta a continuos espíritus malignos y monstruos para recuperar las partes de su cuerpo robadas; en *Death Note* somos testigos de las dificultades de Light por

mantener oculta su identidad y superar las sucesivas pruebas a las que lo somete L; y, finalmente, en *Dragon Head*, acompañamos a Teru y Ako a través de su periplo mientras escapan del túnel en ruinas, de los supervivientes desquiciados, de un accidente en helicóptero y de una avalancha. Todos estos conflictos suelen desarrollarse en arcos argumentales más bien cerrados en sí mismos por lo que, tras superar una dificultad o un enemigo, llegará otro y se abrirá una nueva trama en la que los protagonistas tendrán que ingeniárselas para seguir adelante. De hecho, la narrativa de estos cómics se basa en la continua sucesión de problemas y, salvo excepciones, esta construcción episódica no es determinante en el desarrollo de la línea argumental principal. Es decir, mientras que algunos eventos del cómic son claves para la trama principal, puesto que precipitan acontecimientos o revelan información relevante, muchos de los episodios no son más que relleno. Son aventuras, combates o problemas secundarios que cumplen la función de alargar el relato¹⁶ y en muchas adaptaciones cinematográficas estos episodios pueden ser modificados o suprimidos sin que la trama argumental principal se vea afectada en absoluto. De hecho, poco importa que Hyakkumaru luche contra un demonio volador con forma de pájaro o contra una serpiente gigantesca para el desarrollo de la trama principal de *Dororo*, puesto que lo importante es la batalla en sí, el hecho de vencer al rival, lo que le proporcionará una parte de su cuerpo y hará que avance en su objetivo. Así pues, a la hora de trasladar las emocionantes historias de acción y aventura que ofrecen los cómics japoneses para adolescentes a la gran pantalla, los guionistas y directores pueden modificar con bastante libertad estas tramas episódicas. Los sucesivos combates, problemas y dificultades pueden ser alterados en su orden e importancia en las películas o

¹⁶ No olvidemos que los autores de cómics publican semanalmente y su éxito depende de su capacidad de mantener al lector en suspense a través de los continuos giros argumentales y la llegada de nuevos enemigos o dificultades a superar.

directamente suprimidos e ignorados sin que la historia principal se vea radicalmente transformada.

A continuación revisaremos individualmente las distintas obras que comprenden el corpus de este estudio para apreciar cómo se ha desarrollado el proceso de reelaboración de las tramas argumentales. No obstante, antes de incidir en los casos individuales, debemos señalar un aspecto común a todos los films basados en manga de acción que han sido analizados. Se trata del modo de presentar los acontecimientos a la audiencia, el cual consiste en una narración simple y directa. Tanto en las versiones cinematográficas como en los cómics, se prescinde de la figura de cualquier tipo de narrador y encontramos una mostración directa de los eventos. Con la excepción de *Death Note*, en los cómics de acción analizados apenas hay cuadros de texto que se correspondan con el monólogo interior de los personajes, por lo que en las películas apenas se usa la voz *over*. Ello se debe a que en estos tipos de cómics prima la acción sobre la reflexión, lo visual sobre lo intelectual, por lo que los films basados en manga de acción tan sólo utilizan la voz en *off* para introducir *flashbacks*, como ocurre en *Dororo* cuando Hyakkimaru explica su pasado o en *Dragon Head* cuando los supervivientes tienen pequeñas evocaciones de los momentos precedentes a la gran tragedia. Como veremos más adelante, esta primacía del *showing* es una característica propia del cómic de acción que lo diferencia de otros tipos de manga, como el *shoujo* manga o cómics para chicas en los que el monólogo interior de los personajes cobra mucha relevancia. Una vez comentado este detalle, se procede a señalar de forma somera las estrategias de adaptación empleadas para trasladar el contenido narrativo de los cómics de acción japoneses al medio cinematográfico.

El cómic de *Dororo* presenta una narrativa clásica y típica del *shounen* manga. A pesar de haber sido dibujado a finales de los años sesenta, ofrece muchos de los elementos que podemos encontrar en los cómics de acción contemporáneos. La premisa argumental es simple: Hyakkumaru debe vencer a los 48 demonios que robaron 48 partes de su cuerpo. Cada vez que venza a un demonio, recuperará un brazo, un ojo o una pierna hasta volver a ser un hombre normal. Para luchar contra ellos se vale de un cuerpo artificial elaborado por su padre adoptivo y de su gran habilidad con la espada. En sus viajes en busca de los demonios se topa con Dororo, un ladronzuelo que desea robar su espada y comienza a seguirlo. Ambos personajes viajarán juntos derrotando a los distintos demonios que asolan las villas del Japón feudal. Esta premisa argumental se mantiene en la película pero la versión cinematográfica presenta numerosas alteraciones con respecto al cómic original de Tezuka. En primer lugar, debemos señalar la omisión de muchas de las tramas episódicas que podemos encontrar en el manga, tales como la batalla contra un monje demoníaco que comanda un ejército de ratas (capítulo 18), el espíritu vengativo de un caballo muerto (capítulo 16), una espada maligna que controla a aquel que la posee (capítulo 8) o una estatua que desea obtener el rostro de los caminantes (capítulo 10), por señalar algunos ejemplos. Tan sólo una trama episódica del cómic es trasladada en la película, aunque con algunos pequeños cambios. Se trata del episodio en el que Hyakkimaru y Dororo luchan contra un demonio mariposa y sus crías (capítulos 11-12). El resto de las tramas episódicas han sido eliminadas en la película para dar preferencia al personaje de Hyakkimaru. En la película se desarrolla el *flashback* en el que Hyakkimaru cuenta su infancia y explica cómo fue acogido por un viejo médico que le construyó un cuerpo artificial y posteriormente le entrenó en el arte de la espada (capítulos 2-3). Del mismo modo, el conflicto entre Hyakkimaru y su padre natural también aparece mucho

más desarrollado en la versión cinematográfica hasta el punto de convertirse en el eje argumental principal. A lo largo de su periplo, Hyakkimaru descubre que los demonios robaron las partes de su cuerpo porque su padre, un poderoso militar que desea conquistar el país, hizo un pacto con los demonios. A pesar de que esta premisa argumental aparece en el cómic original, en la película se introducen numerosos cambios como la batalla entre Hyakkimaru y su hermano o el enfrentamiento final entre el héroe y su padre poseído por los demonios. En el cómic, Hyakkimaru perdona a sus padres por haberlo abandonado y permite que huyan cuando son asaltados por una turba de campesinos, demostrando así el humanismo característico de las obras de Tezuka. Mientras tanto, en la película se desarrolla el conflicto edípico hasta sus últimas consecuencias en un climático final cargado de batallas y efectos digitales para hacerlo más emocionante. En el film, la madre de Hyakkimaru es asesinada por su marido y éste, al convertirse en demonio, es vencido por el protagonista. Como vemos, la película se centra principalmente en Hyakkimaru mientras que se suprimen muchas de las tramas correspondientes a Dororo. Este personaje, cuya edad cambia considerablemente en la película, es una niña de unos ocho años que se hace pasar por un chico. Sus padres fueron ladrones y tiene tatuado en su espalda el mapa del lugar donde se encuentra el botín (capítulos 13-15). En la película está interpretada por una actriz adulta que viste y actúa como un hombre y no se hace referencia al tesoro ni tampoco se incluye el extenso *flashback* en el que Dororo cuenta su infancia (capítulo 7) puesto que en el film la relevancia de este personaje se ve reducida. Como última nota, podemos decir que tanto la película como el cómic presentan un final abierto: Hyakkimaru debe seguir buscando a los demonios para terminar de completar su cuerpo. No obstante existe una pequeña diferencia puesto que en el cómic Dororo y Hyakkimaru se separan mientras que en la película siguen juntos. Aunque Osamu Tezuka

dejó su obra inconclusa, los productores del film anunciaron su intención de continuar la historia con una secuela pero el proyecto fue finalmente desestimado (Papp, 2011). Probablemente en esa hipotética continuación se hubieran incluido algunas de las tramas episódicas que no aparecieron en el primer film, demostrando que estos pequeños arcos argumentales pueden ser trasladados al medio fílmico con libertad en cuanto a su ubicación dentro de una línea narrativa más amplia.

En el caso de *Devilman* y su adaptación cinematográfica, el proceso de reelaboración de la trama argumental es algo diferente. Aunque en este cómic también se aprecia una fuerte organización episódica, encontramos una trama seriada a lo largo de los distintos capítulos que da cohesión a la historia. Los episodios del manga se centran en la lucha de Devilman contra los demonios que pretenden invadir la Tierra al tiempo que la trama seriada va desarrollando la relación entre Akira y su compañero de clase Asuka, así como la progresiva destrucción de la sociedad humana. En la versión cinematográfica se ha dado más relevancia a la trama seriada, aunque también se han incluido dos episodios concretos: la lucha de Devilman contra Siren, una demonio femenina (tomo 2) y contra un demonio tortuga (tomo 3). Dichos episodios han sido trasladados al medio cinematográfico de forma comprimida, puesto que a pesar de que han sido incluidos no aparecen con la duración e importancia del cómic. Existen otros dos episodios en los que Devilman lucha contra un demonio araña (tomo 3) y contra Xenon, el rey de los demonios (tomo 4). Estos dos pequeños arcos argumentales no han sido incluidos en el film por desviar ligeramente la acción. Así pues, aunque la película recoge los principales acontecimientos que conforman la trama seriada, también introduce numerosos cambios. El primero de ellos es el modo en que Akira se convierte en Devilman. Mientras que en el cómic el propio Akira acepta ser poseído por un demonio y participa en un ritual para

ofrecer su cuerpo, en la película se produce de forma completamente accidental. Este cambio afecta ligeramente al carácter del protagonista puesto que si en el cómic se convierte en diablo para ser más fuerte y proteger a los demás, en la película ocurre de forma involuntaria. Otro cambio importante introducido en la secuencia de la transformación en Devilman afecta a la relación entre Asuka y Akira. En el manga, Asuka intenta transformarse en demonio pero no lo consigue. Tan sólo al final descubrimos que su cuerpo ya había sido poseído previamente por Satan, el líder supremo de los demonios, y que es el enemigo final a abatir. Sin embargo, en la película se muestra desde el comienzo que Asuka es un medio-demonio y que tiene una naturaleza maligna. De hecho, el personaje de Asuka es muy diferente en las dos obras puesto que mientras en el cómic es un joven reflexivo que discute sobre los demonios y cómo vencerlos, en la película presenta un carácter rebelde y violento, hasta el punto de que disfruta masacrando seres humanos. No obstante, la película mantiene la tensa relación de amor y odio que se establece entre Asuka y Akira hasta la última secuencia, que es un traslado directo del final del cómic. Otros cambios interesantes son los que sufren algunos de los personajes secundarios, que tienen más relevancia en la versión cinematográfica. En concreto Miki, la novia de Akira, tiene un papel más activo en la película y participa en la trama secundaria de Miko. Esta chica, cuyo cuerpo también ha sido poseído por un demonio, aparece brevemente en el cómic. Lo mismo ocurre con Susumu, un niño que es asesinado por su madre. Estos dos personajes, Miko y Susumu, están mucho más desarrollados en la película hasta el punto de que son los protagonistas de la trama secundaria del film y participan en muchas secuencias añadidas en la película. Además de mantener las escenas claves del cómic, la película incluye el enfrentamiento final entre Devilman y Satan. Dicha batalla no aparece en el cómic, sólo el resultado final, por lo que el film hace

explícito el elemento más espectacular. Este combate, elaborado con secuencias de animación digital, es el clímax del film pero, a diferencia del final amargo y negativo que presenta el cómic con la muerte de Akira, la última escena del film la protagonizan Miko y Susumu, que han sobrevivido a la batalla entre los humanos y los demonios. Así pues, la película finaliza con un mensaje de esperanza y demuestra que el añadido de una trama secundaria ligeramente basada en el cómic original puede enriquecer el relato.

El mundo devastado y en ruinas que observamos al final de *Devilman* guarda ciertas similitudes con el Japón que encontramos en *Dragon Head*. En esta serie los episodios son mucho más largos que en las precedentes, por lo que presenta una estructura más cohesionada. La trama seriada que protagonizan Teru y Ako tiene como objetivo volver a Tokio para reencontrarse con sus familias, pero los sucesivos problemas a los que deben hacer frente varían considerablemente del manga a la película. El cómic está dividido en cinco arcos argumentales bien diferenciados entre sí: en el primer arco deben escapar del túnel en el que quedaron atrapados tras el accidente del tren; en el segundo, Teru y Ako buscan aliados y encuentran a un grupo de soldados desertores; en el tercero, los protagonistas y un par de soldados vuelan hasta la península de Izu, donde tienen un enfrentamiento contra hordas de ciudadanos sicóticos que desean suicidarse; en el cuarto arco finalmente consiguen llegar a Tokio y descubren que la ciudad ha sido completamente arrasada; en el quinto y último arco, Teru y Ako se reencuentran tras recorrer las ruinas de Tokio y observan cómo el monte Fuji estalla. En la película encontramos un traslado del primer arco argumental con algunas ligeras modificaciones, como son el hecho de que Ako despierte antes que Teru o la inclusión de pequeños *flashbacks* referentes a los instantes previos al accidente de tren. Sin embargo, una vez que los dos protagonistas consiguen escapar del túnel en el que se encontraban atrapados,

la película comienza a introducir varios cambios respecto al cómic. De hecho, en el film encontramos una compresión del segundo y tercer arco argumental. Si en el cómic los jóvenes llegan a una planta de agua y más tarde viajan a la ciudad, en el film encuentran la ciudad directamente. Esto se debe a la necesidad de introducir acción y aligerar el ritmo de la película, que no puede abarcar todo el cómic con el mismo detenimiento que ha trasladado el primer arco. Así pues, encontramos una versión algo comprimida de las persecuciones y enfrentamientos entre los miembros del ejército y los ciudadanos que han perdido el juicio. Cabe señalar que el papel de los militares desertores es mucho más pequeño en la película que en el cómic. En el film ambos militares mueren tras salvar a Teru y Ako mientras que en el cómic uno de ellos, Nimura, sobrevive hasta el final y los acompaña hasta Tokio. El cuarto arco argumental del *manga* aparece de forma breve en la película mientras que en la adaptación del quinto se introducen numerosos cambios. Así, el largometraje suprime la exploración de Teru del complejo subterráneo y su encuentro con el investigador, que le explica cómo se ha llegado a tal nivel de anarquía social. En su lugar, en el film encontramos nuevos personajes como son el grupo de refugiados que viaja en helicóptero y vemos de forma gráfica el derrumbe de la estación de metro. En general, podemos decir que la adaptación cinematográfica de *Dragon Head* se centra en los eventos que ofrecen más emoción en términos de acción y espectacularidad. Encontramos un traslado directo de los momentos más impactantes, como el accidente del helicóptero, la avalancha o la erupción del monte Fuji. También introduce, aunque en menor medida, otros aspectos presentes en el cómic original como son la reflexión sobre el miedo y la naturaleza del ser humano. Por ello, podemos considerar que en esta adaptación se ha potenciado lo espectacular por encima del drama personal y la angustia vital que viven los personajes del cómic de modo que, en cierto sentido, los responsables

del film han optado por primar la acción física sobre la tensión psicológica probablemente debido a la dificultad de plasmar adecuadamente en imágenes este segundo elemento.

Por otra parte, la versión cinematográfica del exitoso cómic *Death Note* adapta de forma interesante la historia del cómic. Este manga presenta una trama en la que el aspecto seriado pesa más que el episódico, puesto que se trata de una investigación criminal, un proceso extendido en el tiempo en el que los acontecimientos se van desencadenando. Esto hace que los distintos eventos que conforman el argumento no puedan ser alterados tan libremente como pudiera ocurrir en *Dororo* o *Dragon Head*. No obstante, las dos películas basadas en el cómic, *Death Note* y *Death Note: The Last Name*, consiguen cubrir los acontecimientos de los tomos 1 al 7 con coherencia a pesar de desviarse considerablemente del cómic original en algunos momentos. Los tomos del 8 al 12 han sido suprimidos en la versión cinematográfica, puesto que el director ha decidido centrarse en el enfrentamiento entre Light y el detective L, modificando notablemente el final. Si en el cómic Light, en su faceta de asesino, consigue acabar con L escribiendo su nombre en la Death Note, en el film ocurre al contrario. L escribe su nombre voluntariamente en la libreta asesina para tender una trampa a Light. A través de su sacrificio, consigue engañar a su enemigo y lo descubre. Así pues, la película ensalza el carácter heroico del personaje de L y termina con la victoria de la justicia. Otro cambio considerable es la inclusión de Shiori, la novia de Light. Este personaje no aparece en el cómic, es original de la primera película. Además de introducir ciertos planteamientos sobre la noción de la justicia y sobre si es correcto asesinar a criminales, el personaje de Shiori sirve para construir el clímax final de la primera película. Light, en su intento por acabar con una agente del FBI que puede tener pruebas en su contra, utiliza a su novia para eliminarla. Shiori es asesinada por Light con el fin de poder acercarse a L. En la

segunda película encontramos otro cambio destacable respecto a lo ocurrido en el cómic: se sustituye el personaje de Higuchi, un empleado de una gran empresa, por el de Takada, una aspirante a presentadora. Ambos desempeñan la misma función en el argumento (sustituir a Light en los asesinatos) pero el cambio permite introducir una sutil crítica al sensacionalismo de los medios de comunicación y a la ambición humana. El final del segundo film es similar al final del cómic, a pesar de omitir los últimos tomos: al ser descubierto, el *shinigami* Ryuk acaba con la vida de Light escribiendo su nombre en la libreta. Otro cambio interesante es la ausencia del monólogo interior tan abundante en el cómic. Los numerosos cuadros de texto del manga que explicaban los razonamientos y pesquisas tanto de L como de Light han sido prácticamente suprimidos en la película para que el espectador pueda desarrollar sus propias ideas sobre el carácter de los personajes, además de contribuir a la tensión dramática del film. Las dos películas de *Death Note* han obtenido un gran éxito en Japón y en otras partes del mundo, como China, Estados Unidos o Europa, por lo que los cambios introducidos respecto al argumento original del cómic han sido considerados como positivos por los seguidores del manga. Lo cierto es que dichos cambios han permitido al director del film incluir ciertas escenas que contribuyen a matizar ligeramente el tono de suspense, engaño y traición que reina en la película, además de hacer la trama más comprensible.

2.4. Análisis de los elementos socio-culturales.

Partiendo de la premisa de que tanto los cómics como los largometrajes pueden ser considerados como prácticas sociales (Turner, 1988), el análisis del manga de acción y aventuras dirigido a un público masculino (generalmente adolescentes y jóvenes adultos) así como sus versiones cinematográficas puede ser una herramienta útil para

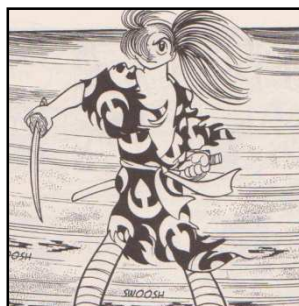
detectar ciertos temas, discursos o ideas relacionados con la posición que ocupa el hombre en la sociedad japonesa. Según han señalado varios estudiosos e investigadores, en Japón el hombre se ve sometido desde su infancia a un estricto sistema que exige de él la sumisión a los deseos del grupo, ya sea en el colegio, el instituto, o el puesto de trabajo, y a una continua toma de responsabilidades. Peak (2001) abordó el modo en que los niños japoneses inician su proceso de socialización durante el paso de su estancia en el hogar, bajo la tutela de la madre, a la incorporación a la escuela pre-escolar, donde comienza el aprendizaje de la gestión de las relaciones sociales y la toma de conciencia de la pertenencia al grupo. La entrada en sociedad supone la necesidad de aprender a amoldar los deseos y apetencias propios a los objetivos del grupo, a contener los impulsos egoístas con el objetivo de no destacar o alterar la armonía colectiva, por lo que Peak considera que “it is the teacher and one’s classmates, rather than one’s mother, who teach children what it means to be a member of Japanese group society” (2001: 64). Esta presión social procedente de amigos, compañeros, profesores y padres resulta prácticamente ubicua, de modo que los japoneses asimilan desde su infancia el sometimiento a la autoridad externa y el seguimiento de las reglas sociales. Peak señala que, en ocasiones, la ira y la ambivalencia que este sometimiento genera en las mentes de los niños es rechazada, cambiada o resistida tanto en la vida real como en la fantasía. Adams y Hill llegan a conclusiones similares en su estudio de las consecuencias que supone para el hombre japonés la enorme transformación que supone el paso de la infancia a la adolescencia (1991: 98). Estos autores afirman que cuando el niño japonés entra en el mundo del colegio éste comienza a aceptar su posición en la sociedad, la cual demanda de él obediencia, obligación y conformismo. Muchos de los adolescentes no aceptan de buen grado esta creciente presión social y desarrollan un cierto rechazo contra el sistema. Sin

embargo, tal protesta contra la sociedad no es directa sino vicaria en tanto que se construye y desarrolla a partir del consumo de ciertos productos culturales como películas, programas de televisión o cómics (Adams y Hill, 1991: 101). Así pues, dado que el cómic japonés de acción y aventuras es un producto comunicativo dirigido especialmente a muchachos japoneses que se encuentran viviendo semejantes experiencias, no debe extrañarnos que en muchas de estas obras se subviertan o se ataquen ciertos pilares del estricto sistema social japonés.

Uno de los elementos característicos de las películas basadas en cómics de acción japoneses es la unicidad del protagonista. En todas las películas estudiadas para la elaboración de este capítulo encontramos personajes principales masculinos que presentan características que lo hacen distinto al resto de los demás (figura 9). Dado que el joven japonés debe someter su individualidad al grupo, el cómic le ofrece una identificación con héroes atractivos y poderosos que destacan sobre el conjunto de la sociedad. Además, estos personajes representan en la mayoría de los casos una fuerza que se rebela continuamente contra diversas representaciones de la autoridad, ya sea la policía, el gobierno, o las figuras paternales. En *Death Note* encontramos a Light, un chico muy inteligente y el estudiante que mejor nota ha obtenido en los exámenes de ingreso a la universidad. Se trata un joven con una mente privilegiada que usa su inteligencia para dar rienda suelta a sus deseos de construir un mundo mejor y, para ello, se enfrenta a las fuerzas del orden continuamente. En *Dororo* tenemos a Hyakkimaru, un poderoso guerrero que domina el arte de la espada y carece de cuerpo propio. Su cuerpo artificial, fabricado a partir de cadáveres de niños muertos, es prácticamente indestructible puesto que no tiene órganos. Considerado inicialmente un marginado, pronto se erige como héroe capaz de salvar a quienes están en peligro y se enfrenta a poderosos señores

feudales, e incluso a su propio padre, con el fin de cumplir su objetivo de volver a ser un hombre completo. Akira, el protagonista de *Devilman*, es un adolescente normal y corriente hasta que su cuerpo es poseído por un demonio. Dado que consigue controlar dicho cuerpo e imponer su voluntad, Akira se convierte en un ser muy poderoso con la fuerza de un demonio y el corazón de un hombre. Finalmente, en *Dragon Head* encontramos a Teru, otro adolescente normal y corriente que, en una situación extrema, se comporta de forma heroica y es capaz de hacer frente a numerosos peligros. En varias ocasiones se enfrenta a figuras autoritarias tales como adultos, soldados o investigadores, los cuales han fracasado en su labor por proteger la sociedad humana previa al cataclismo que destruyó Japón. Como vemos, todos estos héroes comparten entre sí sus cualidades sobrehumanas ya sea en el aspecto físico (Hyakkimaru, Devilman) o en lo personal (Light, Akira). Y, del mismo modo, muestran una fuerte actitud de rebeldía hacia el conjunto de la sociedad japonesa puesto que no encajan en ella debido a sus atributos. Así pues, los héroes híbridos y poderosos del cómic de acción japonés vienen a sublimar la situación existencial de los adolescentes a través de narrativas que subvierten ciertos principios básicos de la educación japonesa como son la asimilación dentro del grupo y el respeto a las normas.

Figura 9. Protagonistas únicos que destacan dentro de la sociedad.





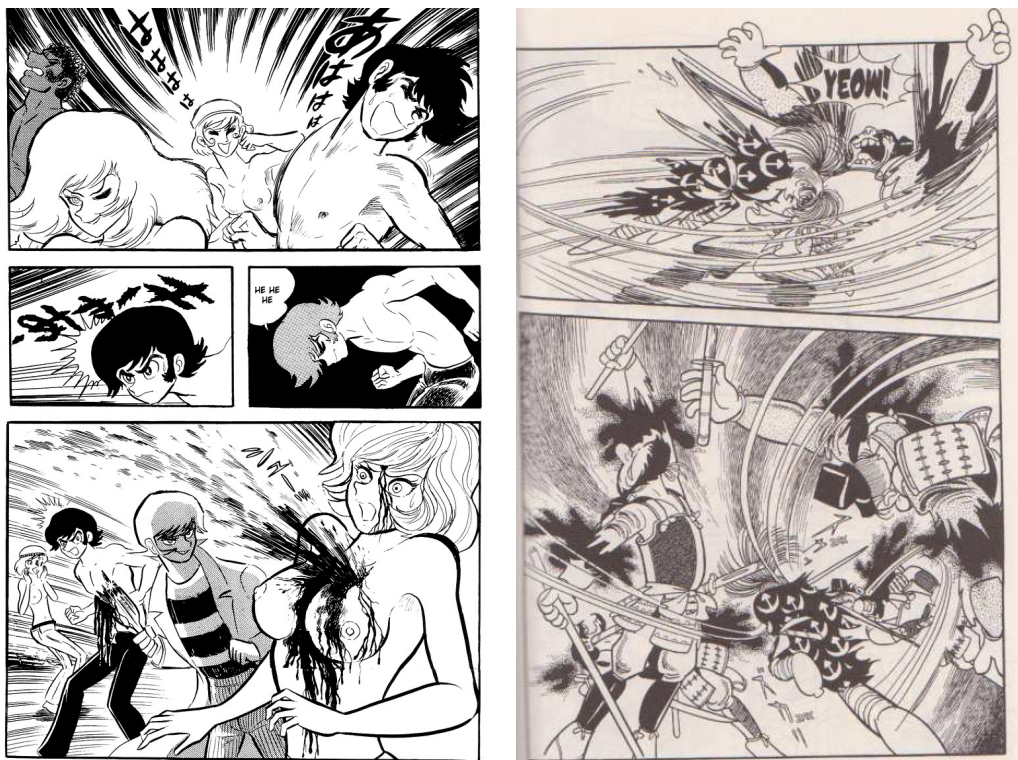
En orden descendente, viñetas y fotogramas extraídos de *Dororo*, *Dragon Head* y *Death Note*.

Otro elemento común de estas obras para adolescentes es el ejercicio del poder, normalmente en forma de actos violentos de distintos grados. Devilman combate contra numerosos demonios de forma explícita y devastadora pero siempre con la intención de proteger a los seres humanos. Hyakkimaru, por su parte, lucha contra los demonios que robaron su cuerpo pero también se enfrenta a otros seres humanos, como bandidos y soldados injustos. Se trata, en cierto modo, de una violencia heroica contra aquellos de naturaleza malvada que merecen ser castigados o eliminados. En *Death Note* encontramos a Light que, gracias a la posibilidad de matar instantáneamente a quien desee con tan sólo escribir su nombre en la Death Note, comienza realizar purgas masivas asesinando a criminales. La situación se hace más compleja en *Dragon Head*, puesto que en esta obra somos testigos del ansia destructiva del hombre hasta sus últimas

consecuencias. En el film, los soldados que deberían proteger a los civiles han desertado y se dedican a buscar chicas para violarlas, del mismo modo que aquellos que han sucumbido al miedo intentan asesinar a los demás para poder sobrevivir. En suma, los protagonistas de estas obras deben recurrir a actos violentos para sobrevivir o para garantizar la supervivencia de los demás, si bien en la mayoría de los casos el empleo de la violencia se debe a razones narrativas. Al igual que ocurre con el cine de entretenimiento o con la televisión, las escenas violentas suponen un espectáculo visual que detiene el ritmo de la exposición del relato, introducen impactos sensoriales, y aumentan la emoción de los lectores. Sin embargo, pese a que en los manga de acción puedan encontrarse numerosas escenas de violencia gráfica (figura 10), Japón es considerado como uno de los países más seguros y con menos crímenes del mundo. La violencia de los cómics de acción y las películas basadas en ellos están inscritas profundamente en el régimen de la fantasía (Briel, 2010: 201), por lo que dichas escenas son consideradas como un elemento tan ajeno a la realidad como la habitual presencia de seres sobrenaturales. Sin embargo, es necesario señalar la escasez de estudios sobre la violencia en el cómic japonés para adolescentes en comparación con los numerosos análisis de las imágenes sexuales y la representación de los géneros que se han venido realizando hasta la fecha.

En las obras analizadas, el empleo de la violencia está íntimamente ligado a la renovación de la sociedad. Por un lado, Hyakkimaru ejerce una violencia heroica en su lucha contra demonios y bandidos que, en última instancia, contribuye a crear un mundo más justo, habitable y seguro para la gente humilde. Light, en *Death Note*, también intenta mejorar la sociedad en su conjunto al eliminar a los criminales más peligrosos por

Figura 10. Escenas violentas.



Viñetas extraídas de *Devilman* (izquierda) y *Dororo* (derecha)

su propia cuenta pero sus aspiraciones megalómanas terminan convirtiéndolo en el villano más temible de todos. En *Devilman* y *Dragon Head* encontramos una vinculación más estrecha entre la violencia y el cambio social, puesto que en ambas obras observamos las consecuencias de la destrucción de la civilización humana tal y como la conocemos hasta la fecha. Las imágenes de apocalipsis son frecuentes en el cómic y el cine japonés, existiendo numerosas obras en las que la raza humana está al borde de su extinción y debe luchar por su supervivencia en un futuro devastado. En *Devilman* podemos apreciar cómo el mundo cambia por completo cuando, tras el ataque de los demonios, las naciones comienzan a luchar entre sí con bombas atómicas provocando la aniquilación de muchos

países. En *Dragon Head*, uno de los motivos que se esgrimen para comprender el estado de desolación de Japón es la explosión de una bomba nuclear. En ambos casos, la destrucción de la sociedad aparece en estrecha conexión con la guerra, las bombas y la violencia (figura 11), lo cual nos permite sugerir el trauma que supusieron los bombardeos de Hiroshima y Nagasaki durante de la Segunda Guerra Mundial¹⁷ así como los diversos desastres naturales que han azotado a Japón durante siglos como posibles razones que justifiquen la habitual presencia de estas imágenes. Susan Napier ha analizado la representación del desastre en el contexto de la ciencia ficción japonesa centrándose en obras que plantean un futuro distópico en el que la civilización humana se encuentra al borde la extinción. Argumenta que este tipo de obras enfatizan “the darker side of modern Japanese society” (1993: 233) y permiten plantear una crítica sobre el acelerado desarrollo económico y material que sufrió el país durante la segunda mitad del siglo XX. En última instancia, Napier plantea que el tropos del desastre se encuentra en estrecha relación con la noción de historia en tanto que la aniquilación de la civilización japonesa oscila entre una “destrucción elegiaca” donde “the destruction of Japan (...) is total but the country survives in memory, cultural artifacts, and history” (1993: 249), y el nihilismo postmoderno en el que se suspende el devenir histórico y la destrucción presenta un carácter lúdico. Shapiro, por su parte, utiliza el término “atomic bomb cinema” (cine de la bomba atómica) y señala que las películas que tratan sobre bombas atómicas y sus destructivas consecuencias “represents the best contemporary example of how human beings use traditional narrative structures and imagery to understand unprecedented events” (2002: 5). Así pues, a través de la representación audiovisual del apocalipsis

¹⁷ Para una consideración en profundidad de la representación de los bombardeos de Hiroshima y Nagasaki en el cine japonés y, más extensamente, sobre el discurso construido alrededor de la bomba y sus víctimas, consulte el volumen editado por Broderick (1996).

muchos cineastas pueden explorar un amplio número de aspectos ideológicos y elaborar discursos críticos sobre la realidad social en la que vivimos actualmente. En cuanto al modo en que este tipo de cine se ha llevado a cabo en Japón, Shapiro señala que mientras que en Occidente la bomba es percibida como sinónimo de destrucción total, en varios films nipones se tiende a presentar el apocalipsis como el comienzo de un mundo completamente nuevo (2002: 257), de modo que no se alcanza la conclusión narrativa pues la aniquilación del mundo forma parte de un continuo ciclo de muerte y resurrección. Este principio de renacimiento o supervivencia tras el apocalipsis aparece en los films analizados puesto que el final de dichas obras enfatiza la capacidad del ser humano por superar cualquier obstáculo, incluso la destrucción del mundo. Así, los discursos ofrecidos por los cómics de acción japoneses presentan el apocalipsis como una especie de fase de purgación a través de la cual la sociedad es renovada (más bien purificada a través de la destrucción y la muerte) y únicamente aquellos con la suficiente voluntad para vivir consiguen avanzar hacia adelante, hacia un futuro incierto.

Figura 11. La destrucción / renovación de la sociedad.





En orden descendente, viñetas extraídas de *Death Note*, *Dragon Head* y *Devilman*. En orden descendente, fotogramas extraídos de *Devilman* (primera imagen) y de *Dragon Head* (segunda y tercera imagen).

No obstante, a pesar de estas fantasías de diferenciación individual y cambio de la sociedad a través de la violencia, encontramos en los cómics de acción un aspecto muy conservador y propio de la cultura dominante japonesa. Se trata del continuo énfasis en el espíritu luchador y la capacidad de superación del protagonista, cuyo esfuerzo es valorado por encima de todo. Recordemos que los héroes de estas obras deben superar constantemente una serie de obstáculos y enemigos, y tal logro únicamente será posible a través del auto-sacrificio y la superación personal. En última instancia los cómics japoneses de acción difunden la máxima de que si un personaje (trasunto simbólico del lector) pone todo su empeño y esfuerzo en alcanzar sus objetivos y está dispuesto a aguantar cualquier sufrimiento o estrago en su camino, no habrá nada que no pueda realizar. Sin duda, muchos lectores responden positivamente a este estímulo y las

compañías editoriales no dudan en potenciarlo¹⁸. Por ello, los valores de superación personal, colaboración y victoria han venido construyendo el sustrato ideológico sobre el que se fundamentan los cómics de acción japoneses, de tal modo que gran parte del manga de acción presenta una fórmula narrativa basada en el esfuerzo continuo del héroe por alcanzar sus objetivos. Sin duda, se trata de un mensaje de superación personal y entrega al trabajo que se espera que los jóvenes lectores asuman como propio en su progresiva incorporación a la sociedad como adultos. Así, Drummond-Matthews ha señalado las similitudes existentes entre la estructura narrativa del manga de aventuras y el día a día de los japoneses al afirmar que “real life is spent predominantly in the initiation, learning, growing, and having struggles and trying to overcome them. The shōnen manga hero provides a mirror of the reader’s life” (2010: 74). Y Paul Gravett sugiere que estos valores positivos de perseverancia y éxito es lo que atrae a muchos lectores adultos hacia los cómics de acción para adolescentes¹⁹. Por su parte, Harrell, en su discusión de la masculinidad en el *shounen* manga, señala que los rasgos prototípicos de los héroes de acción son muy similares a la masculinidad ideal del *salaryman*, si bien encuentra algunas diferencias. Mientras que ambos modelos enfatizan la resistencia, la

¹⁸ Mark Schilling señala que los editores de la popular revista *Shounen Jump* realizaon una encuesta en la que pedían a los lectores que respondieran con tan sólo una palabra a las siguientes preguntas: “(1) What warms your heart the most? (2) What is the most important to you? (3) What makes you feel the happiest? The answers, they learned, were (1) friendship, (2) effort, (3) winning. These three keywords have since served as the foundation of Jump’s editorial policy” (Schilling, 1997: 228).

¹⁹ “Why are so many readers of boy’s *manga* adult men? Are these stressed salarymen, husbands and fathers, escaping into a second childhood? (...) Nostalgia undoubtedly has its attractions, but the enduring allure of the boys’ weeklies may not be their denial of adulthood or responsibility, but rather the positive values they promote”. (...) What seem to sell *Shounen Jump* and other titles to boys of six to 60 are their values of friendship, perseverance and winning. In weathering the struggle of rebuilding their country since the war, and now of reviving their economy since the recession, the Japanese have continued to find inspiration and solace in *shounen manga* heroes” (Gravett, 2004: 59).

lealtad, la perseverancia y la fortaleza, los personajes del cómic de acción destacan por acentuar su libertad individual y por ser responsables de su propio destino. En sus palabras, “unquestionably masculine, the shōnen male embodies a much freer and more appealing masculinity than the salaryman, who is doomed to a life as a cog moving another’s machine” (2007: 9).

Otro aspecto interesante del cómic para audiencias masculinas y sus adaptaciones cinematográficas que refleja ciertos rasgos de la sociedad japonesa es el papel que desempeñan los personajes femeninos en estas obras. Tal y como se indicó en la introducción, existen diversas publicaciones sobre la representación de la mujer en el cómic japonés dirigido a audiencias femeninas pero todavía son escasos los trabajos centrados en cómo se muestra la feminidad en los títulos de acción dirigidos a adolescentes masculinos. Shiokawa (1999) es una de las escasas autoras que ha trabajado este tema, por lo que conviene recoger aquí sus hallazgos. Según señala, durante el periodo comprendido entre finales de los años 70 y la década de los 80, “the hero’s cute girlfriend began to play a more significant role in boy’s action comics” (1999: 110). Este cambio se debe a la emergencia de nuevos géneros del cómic japonés, como el manga de temática homosexual dirigido a audiencias femeninas o los cómics eróticos dirigidos a hombres adultos, los cuales trajeron consigo una reestructuración del modo de representar y codificar narrativamente los géneros. Shiokawa señala que el proceso de transformación del personaje femenino desde un mero objeto amoroso a una posición más cercana a la de compañera del héroe masculino, en tanto que se convierte en un personaje capaz de luchar por sí misma, estuvo plagado de ensayos y errores además de préstamos de convenciones procedentes de otros géneros de cómic e influencias por parte de la animación. Así, en sus palabras, “the depiction of female gender in mainstream

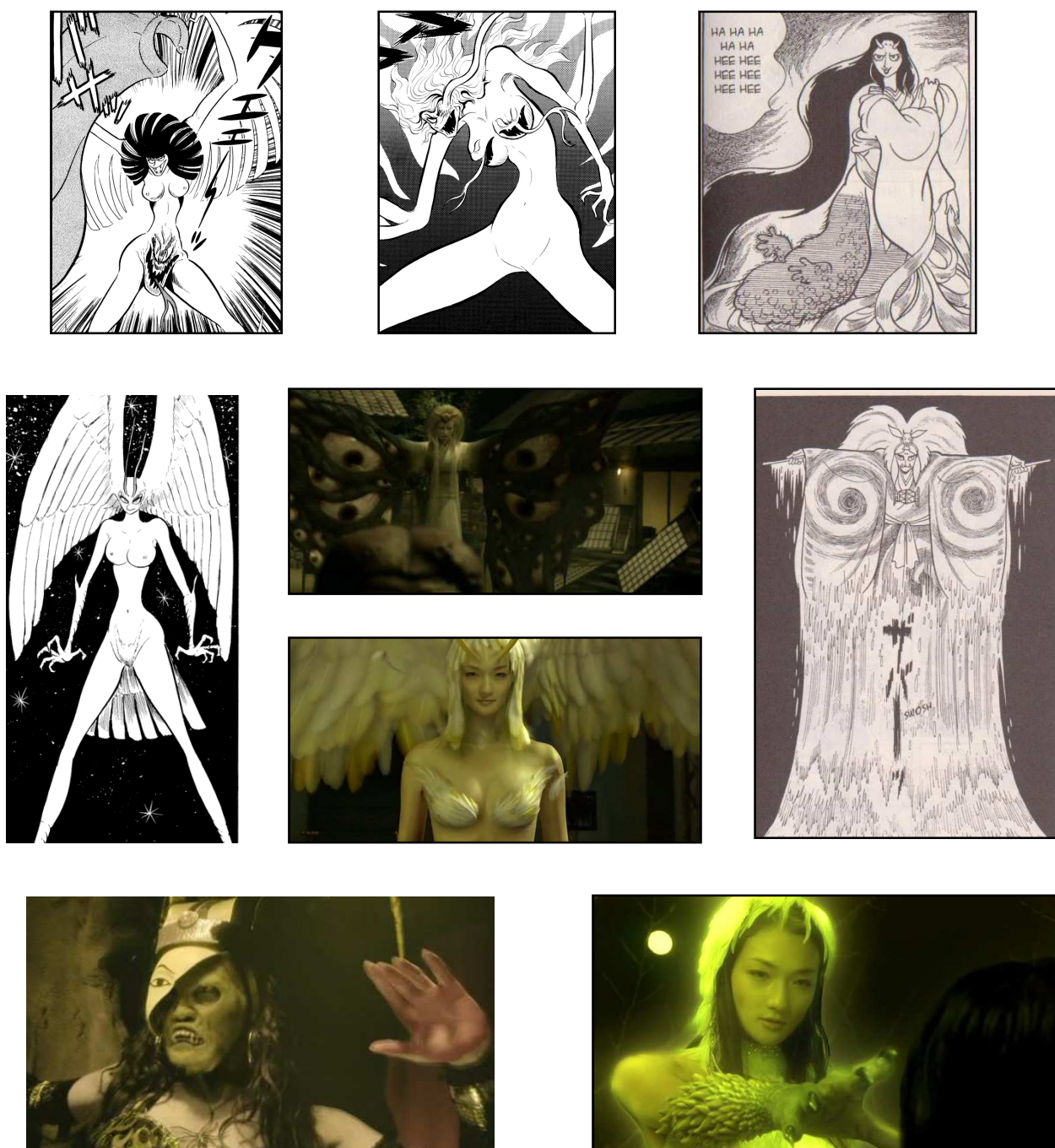
Japanese comics went through a change in the eighties, from mere accessories of boy heroes to more aggressive and self-sufficient co-workers” (1999: 112). En nuestro análisis de los films basados en cómics de acción japoneses se ha detectado la presencia de tres modelos de personajes femeninos bien diferenciados entre sí a través de su caracterización, su rol narrativo y su significación social: la mujer-demonio, la chica en apuros, y la heroína.

Comenzaremos centrándonos en uno de los arquetipos más habituales como es la mujer que cumple el rol de oponente bajo la forma de ser sobrenatural o demonio. Este tipo de mujer es extremadamente atractiva y se sirve de su belleza para cautivar al hombre. En *Dororo*, un demonio polilla adopta la forma de una hermosa mujer para casarse con un rico señor feudal y concebir crías. Todos los hijos del matrimonio son de naturaleza diabólica y todos ellos son niñas. Esta cruel mujer demonio, que utilizaba niños abandonados para alimentar a sus crías, no muestra ningún reparo en asesinar a su marido cuando Hyakkimaru intenta acabar con ella. Otro ejemplo de mujer sobrenatural es la sensual bailarina de la primera escena del film, que resulta ser una araña gigantesca. En *Devilman* encontramos también a varias mujeres demonio, siendo la más importante Siren, una hermosa mujer con alas. Se trata de la antigua amante del demonio que ha poseído a Akira y está dispuesta a liberar el cuerpo de su amado a través de la violencia. Todas estas representaciones de la mujer están vinculadas a una belleza antinatural y a una expresión exaltada de lo sexual. Ian Buruma recoge numerosos ejemplos de mujeres demonios en el arte y folklore japonés, todos ellos relacionados con aspectos eróticos. De acuerdo con este autor,

“there comes a point in every man’s life when he realizes (...) that women’s needs and desires go beyond the simply maternal. The fact that women have sexual desires, for instance, is a delight to some, but a source of intense anxiety to others. (...) Woman, it appears, is not readily forgiven for her fall from grace. She is worshipped as a maternal goddess, but feared as a demon. When the maternal mask is ripped off, a frightening spirit is revealed” (Buruma, 1984: 47).

Esta conexión entre la sexualidad femenina y la monstruosidad resulta más que obvia en el cómic de *Devilman*, donde algunos de los demonios presentan atributos monstruosos como bocas con afilados dientes o tentáculos en partes del cuerpo femenino como los pechos o la vagina (figura 10). El hecho de que la mujer se identifique con lo demoníaco, con lo no humano y definitivamente lo sobrenatural en estas obras dirigidas a audiencias masculinas jóvenes puede ser explicado por la pervivencia del precepto cultural de que las mujeres son entes externos y extraños en el dominio masculino. D. P. Martínez explica que en la cultura japonesa la mujer suele ser percibida como una fuente de peligro para el hombre y que esta sensación de amenaza se basa principalmente en su forma de vida. Así, las mujeres jóvenes que trabajan y no dependen del hombre en lo económico suelen ser representadas como vampiros o entes diabólicos mientras que todo cambia cuando encontramos a una mujer en su hogar, encarnando el arquetipo la esposa atenta y la madre sabia (1998: 7-8). No obstante, tal y como podemos ver en *Dororo*, la mujer puede resultar peligrosa incluso cuando se ha casado y ha asumido un supuesto rol maternal, por lo que en última instancia los cómics de acción japoneses presentan a la mujer-enemigo como un ser cruel que esconde, tras una apariencia sensual, una personalidad diabólica.

Figura 12. La mujer-demonio como enemigo.

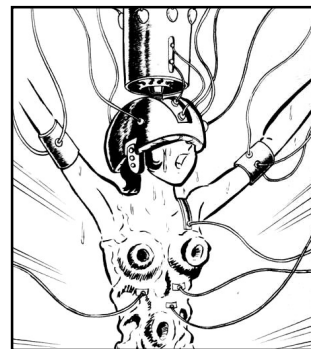


Fila superior: viñetas extraídas de *Devilman* (imágenes 1 y 2) y *Dororo* (imagen 3). Fila central: viñetas extraídas de *Devilman* (izquierda) y *Dororo* (derecha), fotogramas extraídos de *Dororo* (superior) y *Devilman* (inferior). Fila inferior: fotogramas extraídos de *Dororo* y de *Devilman*.

El segundo tipo de mujer que encontramos en los cómics de acción para adolescentes y en los films basados en ellos encaja en el estereotipo de la “mujer en apuros” que necesita ser rescatada y protegida por un hombre. Es la mujer como víctima, débil e indefensa, que no puede valerse por sí misma. El personaje de Miki en el cómic de *Devilman* es un buen ejemplo de esta categoría puesto que, a pesar de que participa en dos enfrentamientos contra demonios, no hace prácticamente nada. Simplemente se limita a ser llevada en los brazos del héroe, a gritar y a pedir a auxilio. Del mismo modo, Ako, el personaje femenino de *Dragon Head*, necesita de la protección de Teru en todo momento. Él es quien busca la comida y bebida, quien la ayuda a recuperarse de su herida, quien la consuela cuando está desesperada y quien la protege cuando es atacada. Sin la ayuda de Teru, Ako no hubiera sobrevivido. Otro ejemplo de este tipo de mujer es Misa, la protagonista de *Death Note*. Es una adolescente famosa que presenta programas de TV y graba canciones de música, por lo que parece vivir ingenuamente en un mundo de superficialidad. A pesar de que ella recibe una Death Note igual a la que tiene Light, su única preocupación es conocerlo a él puesto que lo ha idealizado como una especie de héroe justiciero. Cuando lo ve, se enamora a primera vista y decide entregarle su libreta a cambio de que sea su novio. Light, un asesino calculador, acepta el trato con la intención de utilizar a la chica, pero realmente no resulta necesario que idee ninguna estrategia para manipularla porque la propia Misa se muestra plenamente sumisa a la voluntad del hombre. Este personaje llega a declarar que no le importa morir por él y que hará todo lo que él le ordene, hasta el punto de dejarse secuestrar y atar durante semanas por probar la inocencia de Light. Estos tres personajes encajan dentro del prototipo de la mujer débil que debe ser protegida y necesita al hombre (figura 13), la cual suele aparecer muchas veces encadenada o a punto de ser atacada. Estas mujeres suponen un fuerte contraste con

la mujer demonio que hemos comentado previamente puesto que, lejos de amenazar la existencia del hombre a través de acciones violentas y un atractivo físico arrebatador, su misión en el relato consiste en satisfacer los deseos del protagonista, desempeñar el rol de objeto romántico y someterse a su voluntad. La mera existencia del arquetipo de la mujer en apuros re-afirma la autoridad masculina y refuerza la posición privilegiada del hombre en la sociedad japonesa en tanto que lo femenino se vincula con la incapacidad, la debilidad, la dependencia y la sumisión.

Figura 13. La heroína débil que es rescatada y / o utilizada por el hombre.



Fotogramas extraídos de *Death Note* (superior) y *Dragon Head* (inferior), viñetas extraídas de *Devilman* (izquierda).

Por último, un tercer tipo de personaje femenino que suele aparecer en estas obras es la mujer independiente capaz de luchar por sí misma. Se trata de una mujer más activa que la chica en apuros que acabamos de comentar puesto que es capaz de intervenir en los combates, sabe utilizar armas y tiene iniciativa propia (figura 14). Aun así, a pesar de poseer estas cualidades, la mujer heroína nunca está a la altura del héroe protagonista, mucho más poderoso que ella y responsable último de la resolución de los conflictos. Podemos señalar como ejemplos de esta mujer a Dororo, una joven ladronzuela que no duda en usar sus artimañas para robar a los hombres, muy ágil y capaz de luchar. Aunque a veces intenta ayudar a Hyakkimaru en sus batallas contra los demonios, resulta obvio que no tiene su valor ni su poder por lo que sus esfuerzos por colaborar terminan generando un efecto cómico. Es preciso destacar que, a pesar de su naturaleza femenina, este personaje va vestido, habla y camina como si fuera un hombre, por lo que es evidente el proceso de masculinización que ha sufrido. Así pues, parece ser que si la mujer pretende adquirir los valores positivos generalmente atribuidos al hombre, debe parecerse a él físicamente puesto que la mera apariencia femenina hace que sea relacionada con lo frágil²⁰. La adaptación cinematográfica de *Devilman* es interesante por el modo en que los dos personajes femeninos más relevantes han sido modificados respecto al cómic. En primer lugar tenemos a Miki, la enamorada de Akira, que en el manga es un personaje muy débil pero que en el largometraje resulta ser más independiente y es capaz de hacerle

²⁰ Harrell presenta una observación similar al afirmar que “it is inaccurate to say that female characters in these (shōnen) manga are generally portrayed in accordance to a blatantly negative female stereotype. In fact, many (if not most) of the female characters in the manga examined possessed uncharacteristic strengths and capability, such as masterful fighting ability, super-powers, and genius-level skill in their fields; however, with the exception of a very few overtly masculine typed women, the presence of these traits is strongly mitigated by the feminine personality traits of the character, and the situations and scenarios into which she is placed, in order to effect a traditionally feminine character” (2007: 6).

frente a varias acosadoras que estaban molestando a una compañera del instituto. Sin duda, su rol en el film es más realista y demuestra la existencia de mujeres con carácter que no se quedan quietas frente a las injusticias. El otro personaje, Miko, es la chica débil a la que Miki defendió. Este personaje termina siendo poseído por un demonio y sufre un proceso de transformación interesante. Si bien en un inicio rechaza su nuevo cuerpo, llegando a intentar ocultarlo con maquillaje, y se muestra asustada de usar las habilidades sobrenaturales que ha recibido, más adelante en el relato Miko termina por aceptar su poder y lo utiliza para proteger a Susumu, un niño indefenso.

Figura 14. La heroína independiente capaz de luchar por sí misma.



Fotogramas extraídos de *Dororo* (izquierda) y *Devilman* (derecha).

En *Death Note* encontramos también a dos personajes femeninos muy positivos e independientes del hombre. Por un lado tenemos a Shiori, la novia de Light, una chica con un fuerte sentido de la justicia que no cree en los asesinatos de Kira. Por el otro, encontramos a Misora, una agente del FBI cuyo novio fue asesinado por Kira y que consigue ciertas pruebas de que Light es Kira. El final de estos dos personajes es el mismo, pues ambas son asesinadas por Light a través de la Death Note. Así pues, aunque

la mujer en estas obras pueda ser fuerte e independiente, parece ser que siempre están a merced del héroe protagonista, quien suele ser el encargado de salvarlas o, en este caso, destruirlas.

Tal y como hemos visto, es posible concluir que aunque uno de los principales objetivos de las adaptaciones cinematográficas del cómic japonés de acción y aventuras es ofrecer un refrescante escape de la frustración y monotonía de la realidad cotidiana²¹, estas obras también reflejan ciertos valores de la sociedad japonesa. De hecho, la construcción cultural de lo masculino y lo femenino en estos productos comunicativos se nutre de representaciones míticas que desarrollan y refuerzan arquetipos sociales previamente establecidos por la religión, el folklore, la mitología y ciertas prácticas artísticas. En este sentido, las adaptaciones fílmicas de cómics japoneses de acción vienen a ser actualizaciones de convenciones tradicionales expresadas a través de nuevos y vibrantes lenguajes. Si bien en determinadas obras encontramos una cierta intención por ofrecer una representación de los géneros más ajustada a la nueva realidad social en la que las mujeres vienen reafirmando en mayor medida su autonomía en diversas facetas, como productos ideados para satisfacer las pretensiones de entretenimiento y fantasías de adolescentes masculinos, las adaptaciones cinematográficas de cómics de acción japoneses enfatizan valores como el liderazgo masculino, la individualidad, la rebeldía frente a la autoridad establecida, el uso de la violencia y la supremacía del hombre sobre los sujetos femeninos.

²¹ “The fundamental sociopsychological motive that can be attributed to the comic medium’s success is its instant provision of escape from frustration and monotony into a sensorily exciting, self-affirming dream world” (Loveday y Chiba, 1986: 168).

Capítulo 3

La adaptación cinematográfica del manga romántico.

3.1. Introducción.

Una de las principales características del cómic como sistema de comunicación en Japón es su amplio rango de impacto social. Prácticamente todos los segmentos de la población, independientemente de su género o edad, pueden encontrar cómics publicados semanalmente en revistas o recopilados en tomos destinados específicamente a ellos. El caso del cómic orientado a una audiencia femenina es muy interesante puesto que en ningún otro país podemos encontrar un vínculo tan directo entre la narrativa gráfica y la mujer. La presencia de lo femenino en el cómic japonés se observa no sólo en el alto número de mujeres dibujantes y artistas que cultivan el medio¹ sino también en su particular tratamiento de la narrativa gráfica, en la diversidad de temas que aparecen en los relatos y en sus amplias audiencias, las cuales se han multiplicado con la difusión transnacional del manga.

El presente capítulo se centra en la adaptación cinematográfica del cómic japonés orientado a una audiencia femenina y cuyos contenidos se pueden caracterizar, en esencia, como historias románticas basadas en las relaciones afectivas de los protagonistas. El concepto de “manga romántico” enfatiza principalmente el contenido de los relatos y permite agrupar de un modo generalizado los distintos subtipos de cómics dirigidos a un público femenino que encontramos en Japón. Aun así, pese a que en este trabajo se ha optado por tal denominación, se hace necesario introducir brevemente los

¹ “*Shoujo manga* publications currently employ an estimated 400 women *mangaka*, among them some of the industry’s most successful creators” (Gravett, 2004: 74).

diversos tipos de cómic romántico que existen: *shoujo manga*, *josei manga*, *boys' love*, *yuri manga* y *ladies' comics*. Cada uno de ellos se caracteriza básicamente por el público objetivo al que se dirige, por el tipo de protagonistas y contenidos que ofrece, y por su tratamiento de la sexualidad. El *shoujo manga* (少女漫画)² surgió en la década de los años 50 y vino a ser la primera manifestación de cómic orientado a un público femenino en Japón. Fue evolucionando históricamente hasta dividirse en varios subtipos pero generalmente dicho término se usa para designar al cómic consumido por chicas adolescentes de 12 a 17 años. Estos relatos, pese a que presentan una amplia variedad de temas e historias, se caracterizan por enfatizar el mundo interior y los sentimientos de las protagonistas. Si bien las tramas románticas son predominantes, la presencia de escenas sexuales es más bien nula. A lo largo de los años 70 este tipo de obras evolucionó notablemente y, como resultado, aparecieron diversos subtipos de cómics para chicas. Por un lado encontramos el *josei manga* (女性漫画)³, que se dirige a jóvenes cuya edad oscila entre los 18 y los 30 años, aproximadamente. Vienen a ser una versión más madura de los cómics para adolescentes, de modo que encontramos historias centradas en los problemas de mujeres adultas tales como las relaciones de pareja, conflictos en el mundo laboral, o la maternidad. En estas obras la representación de la sexualidad es más explícita pero mantiene un rol subordinado a la historia. Por otro lado, en los 70 también

² Según señala Ogi, el término *shoujo* es una palabra común en japonés que significa “chica, mujer joven” pero, al mismo tiempo, también expresa una cierta concepción ideológica de feminidad japonesa surgida en el periodo Meiji, la cual se caracteriza por acentuar las virtudes de la madre sabia y esposa atenta (2001:171). Para profundizar en el *shoujo manga*, consulte Prough (2011) y Shamoon (2012).

³ El término *josei* significa en japonés “mujer” y suele ser una palabra neutra para referirse a sujetos femeninos adultos. El artículo de Ogi (2003) contribuye a aclarar las diferencias entre *shoujo manga*, *josei manga* y *ladies' comics*, pues en muchos casos se trata más bien de un aspecto demográfico establecido según el público objetivo de la revista en la que se publican las obras.

comenzaron a aparecer obras que exploraban relaciones románticas protagonizadas por personajes homosexuales. Así surgieron dos tipos de obras centrados en los romances homosexuales masculinos, *boys' love* (ボーイズラブ)⁴ (amor entre chicos), y los romances homosexuales femeninos, el *yuri manga* (百合漫画)⁵. En ambos casos, pese a que las tramas argumentales se centren en personajes gays, dichas obras no están dirigidas a una audiencia homosexual sino que son leídas y consumidas por chicas heterosexuales que aprecian diversas formas de explorar el amor y las relaciones sentimentales. Por último, en los años 80 aparece el *ladies' comics* (レディースコミック) (comics para señoritas)⁶, un tipo de cómics creado y consumido por mujeres en el que el énfasis se sitúa principalmente en los contenidos eróticos, los cuales son generalmente mucho más explícitos y relevantes que en el *josei manga*. La audiencia de estas obras suele ser mujeres adultas en la veintena o treintena.

⁴ A día de hoy pueden distinguirse dos tipos de narrativas catalogadas como *boys' love*: por un lado, los títulos conocidos como *shounen ai*, centrados en los romances entre chicos con un bajo nivel de erotismo en tanto que se da más importancia a las relaciones y los sentimientos; y por el otro lado el *yaoi*, obras que recrean encuentros sexuales muy apasionados y explícitos entre hombres en los que es posible encontrar escenas violentas como violaciones o agresiones. Existe una amplia bibliografía sobre este tipo de cómics, por lo que se recomienda profundizar en ellos a través de las obras de McLelland (2000), Lunsing (2006), Welker (2006), Zanghellini (2009), Pagliasotti (2010), Levi et al. (2010), McLelland et al. (2015), por citar únicamente algunos títulos. La web <http://yaoiresearch.net/> recoge un exhaustivo listado de publicaciones académicas sobre este tipo de cómics.

⁵ El término “*yuri*” significa en japonés literalmente “lirio” y se trata del nombre de una flor. No obstante, también suele usarse como sinónimo de lesbiana en la cultura *queer* japonesa. Para obtener más información sobre las características del *yuri manga*, consulte Welker (2008), Nagaike (2010) y Ahn Williams (2014).

⁶ El *ladies' comics* también es conocido como *red comics* (comics rojos) por su excesivo énfasis en la sexualidad. Aunque suelen ser considerados como “pornografía para mujeres”, es posible encontrar tramas argumentales que van más allá de la sexualidad. Para profundizar en este tipo de cómics se recomiendan los trabajos de Ito (2010, 2011).

Como vemos, existe una gran variedad de cómics japoneses de temáticas románticas dirigidos a audiencias femeninas. Esta tipología contrasta enormemente con la aparente simplicidad del cómic de acción para lectores masculinos, por lo que Thorn (2001) ha señalado que los cómics románticos presentan diversos nichos de mercado en función de las características de las lectoras, que pueden escoger entre multitud de opciones aquellas obras que se adecúen mayormente a sus gustos y preferencias. Como veremos a lo largo del capítulo, esta importancia de los deseos, aspiraciones y apetencias de la mujer es un aspecto clave para comprender la importancia del cómic romántico en el panorama mediático japonés.

En este capítulo nos centraremos específicamente en el traslado cinematográfico de ciertos tipos de manga romántico, en concreto, *shoujo manga*, *josei manga* y *yuri manga*, pero no se harán excesivas distinciones entre los títulos seleccionados puesto que la intención es contrastar el cómic romántico (independientemente de su rica variedad interna) frente a otras temáticas consolidadas, principalmente el manga dirigido a una audiencia masculina. Las diferencias existentes entre el cómic femenino y el cómic masculino en términos de grafismo y narrativas pueden ser explicadas, además de por las propias necesidades de la industria y evolución del arte gráfico en Japón, por los factores sociales e históricos que han terminado por desarrollar ámbitos y productos culturales específicos según el género. Tal y como Schodt señala, tradicionalmente las mujeres japonesas han tenido una rígida definición de su puesto en la sociedad y su socialización con el género masculino ha sido muy restringida y limitada en comparación con Europa o Estados Unidos. Así, este hueco en la relación social entre ambos géneros llevó al desarrollo de una cultura exclusivamente femenina separada de la de los hombres⁷. El

⁷ “Japanese women have their own style of speech, using different personal pronouns, mannerisms, and

manga romántico puede considerarse como una expresión de esta cultura femenina, lo cual explicaría los rasgos formales y narrativos distintos a los del cómic para muchachos. Por ello, mientras que los cómics de acción se centran en las vivencias físicas de héroes que buscan cumplir una misión, la mayor parte de los cómics románticos japoneses exploran los sentimientos de los personajes protagonistas, que son por lo general jóvenes muchachas, y sus historias ofrecen una perspectiva personal de lo que significa el amor, la vida o la felicidad. La diferencia no es solo obvia en los relatos sino también en su apartado gráfico, pues estos cómics presentan ilustraciones muy vistosas y expresivas, empleando numerosos recursos visuales que contribuyen a reforzar la impresión de interioridad. En palabras de Mizuki Takahashi, el *shoujo* manga puede ser definido como un género que combina poesía con ilustraciones (2008: 114) aunque también ha sido comparado con la literatura romántica (Whittier Treat, 1993).

A la hora de examinar la adaptación al cine de este tipo de cómics, nos centraremos en la transcodificación de las imágenes, en la modificación del contenido narrativo y en la contextualización cultural de ciertos aspectos. Para ello se utilizarán ejemplos extraídos de cuatro exitosos cómics para chicas que han sido publicados más allá de Japón y convertidos en obras cinematográficas. Dos de ellos son típicos ejemplos de *josei* manga, pero también se ha incluido un *shoujo* manga y un *yuri* manga. El corpus de títulos elegido ofrece cierta variedad de temas, estilos y duración, por lo que podremos apreciar de qué modo las características de cada cómic influyen en el producto audiovisual. A fin de obtener un desarrollo claro y comprensible del análisis de estas

verb endings. They have formed their own theatrical groups where actresses assume all the male roles and the audience is almost entirely female. And they have the oldest tradition of women's literature in the world" (Schodt, 1983: 94).

obras, resulta necesario presentar brevemente los cómics para chicas adaptados al cine que componen el corpus estudiado para este capítulo.

Sakuran (さくらん) es una obra de la exitosa creadora Moyocco Anno. Este cómic, que fue publicado en la revista *Evening* (イブニング) entre los años 2001 y 2003, está ambientado en el siglo XVIII y la trama sigue las peripecias de una niña que es vendida a un prostíbulo. Aunque presenta un carácter rebelde y rechaza su nueva vida, la pequeña Kyoha finalmente va ascendiendo en el oficio y se convierte en la *oiran* del burdel, la prostituta de mayor rango. La película basada en este *josei* manga fue realizada en el 2006 y supuso el debut en la dirección de la fotógrafa Mika Ninagawa.

Lovely Complex, normalmente abreviado como *Love Com* (ラブ☆コン), es un ejemplo típico de *shoujo* manga que cuenta la historia de amor entre un chico y una chica a pesar del problema de sus alturas: la chica es mucho más alta que la media japonesa mientras que la estatura del chico está por debajo de los estándares de los hombres japoneses. Este cómic de Aya Nakahara fue publicado en la revista *Margaret* (マーガレット) entre 2001 y 2006, llegando a alcanzar un total de 17 tomos. La adaptación al cine corrió a cargo del director novel Kitahi Ishikawa.

Nana (ナナ), de Ai Yazawa, es uno de los cómics más vendidos de la pasada década⁸. Esta obra aún está siendo publicada en Japón dentro de la revista *Cookie* y su título se debe a los nombres de las dos protagonistas. Nana Osaki es una cantante de música punk que quiere debutar profesionalmente con su banda mientras que Nana Komatsu se encuentra buscando el amor de su vida. Ambas Nanas terminan viviendo juntas en Tokio por casualidad y se convierten en muy buenas amigas. La primera

⁸ Los primeros doce volúmenes de este cómic han superado en total los 22 millones de copias vendidas tan sólo en Japón, según los datos publicados en <http://comipress.com/article/2006/05/24/161>. Consultado el 16 de junio de 2009.

adaptación al cine de esta obra tuvo lugar en septiembre de 2005 y fue un gran éxito en las taquillas japonesas. Por esta razón, los productores prepararon rápidamente una secuela para el año siguiente, *Nana 2*, aunque no alcanzó los mismos resultados que la primera película. Ambos films fueron dirigidos por Kentaro Otani.

Love my Life (ラブ・マイ・ライフ), por su parte, es un ejemplo del subgénero *yuri* centrado en las relaciones amorosas entre chicas. Esta obra de Ebine Yamaji fue publicada en la revista *Feel Young* (フィールヤング) en 2001 y cuenta la historia de Ichiko, una joven de dieciocho años que decide decirle a su padre que está enamorada de otra mujer. El cómic muestra de forma natural la relación entre Ichiko y su novia Eri, así como varios de los problemas que debe superar cualquier pareja para mantener el amor. Koji Kawano dirigió en 2006 la versión cinematográfica de este cómic.

3.2. Análisis de los aspectos formales.

Las peculiaridades gráficas del cómic destinado a jovencitas operan en distintos niveles del lenguaje visual del medio, presentando un estilo muy diferente al de otros tipos de manga como podrían ser el cómic de acción o el cómic de terror. Desde la representación de la figura humana hasta la composición de la página pasando por el uso de las viñetas, el manga romántico aparece distinguido por un aura de elegancia y expresividad que encandila a sus lectoras.

Uno de los rasgos más característicos de este tipo de cómics es la representación gráfica de los personajes, tremendamente estilizada y muy diferente del estándar físico de la mujer japonesa. Los personajes de estas obras presentan una figura esbelta, con piernas largas, caderas estrechas, pechos pequeños, brazos delgados y perfecta manicura. Los rostros se caracterizan por unos ojos grandes y redondeados con grandes pestañas y

pupilas muy iluminadas por destellos de luz. Las narices y las bocas, en cambio, tienden a ser pequeñas (figura 1). Los ojos grandes de estos personajes son un rasgo distintivo del cómic y la animación japonesa que causa fascinación a audiencias extranjeras. Esta convención gráfica es mucho más común en el cómic para jovencitas que en otros géneros y su origen es diverso, pues varios autores señalan distintas causas. Alfons Moliné acepta una de las explicaciones más extendidas y sugiere que la admiración que Tezuka (autor pionero del cómic japonés) sentía por los *cartoons* de Disney y Fleischer es la razón por la que casi todos sus personajes aparecían dibujados con ojos grandes así como con amplias y brillantes pupilas, a modo de influencia/homenaje a las cintas animadas estadounidenses (2002: 21). Paul Gravett, por su parte, añade que Tezuka obtuvo la idea para los ojos grandes parcialmente de los dibujos animados occidentales, pero que también fue fascinado por las actrices de la compañía Takarazuka⁹. De niño, Tezuka acudió a las representaciones y al mirar hacia los ojos de las actrices, iluminados con rímel y purpurina, descubriría miles de destellos. Más tarde aplicaría esta técnica a sus personajes de cómics para proyectar las emociones de los personajes a través de los ojos (2004: 77). Ogi señala que uno de los antecedentes de esta codificación visual de la feminidad son las historias publicadas entre 1900 y 1920 destinadas a muchachas.

⁹ La compañía femenina de musicales Takarazuka (宝塚歌劇団 *Takarazuka Kagekidan*) es una troupe de teatro compuesta únicamente por actrices, las cuales se encargan de interpretar tanto los papeles masculinos como femeninos. La sede principal de la compañía se encuentra en la ciudad de Takarazuka, lugar donde Osamu Tezuka vivió durante su infancia. De hecho, no muy lejos del teatro del grupo Takarazuka se encuentra el Osamu Tezuka Manga Museum (宝塚市立手塚治虫記念館 *Takarazukashi Tezuka Osamu Kinnenkan*) dedicado al famoso creador de cómic. La madre de Tezuka era aficionada a las representaciones de musicales, por lo que siendo niño Tezuka fue a menudo al teatro y se considera que la estética de las representaciones musicales le influyó. La troupe de Takarazuka ha sido objeto de estudio académico por el modo en que se construye y se escenifica el género en sus representaciones. Para saber más, consulte las obras de Robertson (1998), Stickland (2007) y Yamanashi (2012).

Muchas de estas novelas estaban acompañadas de ilustraciones, las cuales enfatizaban aspectos que se convertirían en emblemas característicos del manga femenino que aparecería a partir de los años 50. Así, las muchachas de estas imágenes ya presentaban ojos enfáticamente grandes y una cierta influencia de estilos occidentales (ya sea en las ropas o en el diseño de las ilustraciones) (2001: 171-172). Otra influencia importante en el grafismo del cómic para chicas fueron las ilustraciones de las primeras revistas orientadas a jovencitas que aparecieron a comienzos del siglo XX, tales como *Shoujo Kai* (*El mundo de las muchachas*). Estas ilustraciones, que se limitaban a acompañar los textos de las revistas, contribuyeron significativamente a la estética que luego adoptaría el *shoujo* manga y ya incluían rasgos característicos como los ojos grandes o los cuerpos estilizados. No obstante, Takahashi (2008) señala que la convención de los ojos grandes y brillantes fue introducida por el ilustrador Jun'ichi Nakahara en los años 30 y más tarde popularizada por Makoto Hagio en 1956. Sea como fuere, el empleo de ojos grandes y brillantes cumple una función eminentemente expresiva puesto que el ojo humano, y particularmente la pupila, puede ser considerado como una ventana del alma de los personajes. Así, los ojos son el lugar donde las emociones se manifiestan físicamente y el cómic romántico japonés lleva al extremo esta estrategia. A pesar de que los japoneses tienen ojos rasgados y pequeños, el público al que van dirigidos los cómics no tiene ningún problema en aceptar a estos personajes de ojos increíblemente grandes como japoneses puesto que se trata de una convención gráfica para representar el cuerpo humano de forma icónica. Por ejemplo, Grigsby analizó la representación de la mujer en el popular cómic *Sailor Moon*, destacando la apariencia extremadamente occidental de las protagonistas y llegando a la conclusión de que “artists, readers, editors, publishers

and the public that buys manga all seem to accept characters that are Japanese with western physical characteristics taken to the extreme” (1998: 69).

Figura 1. La representación física de la mujer.

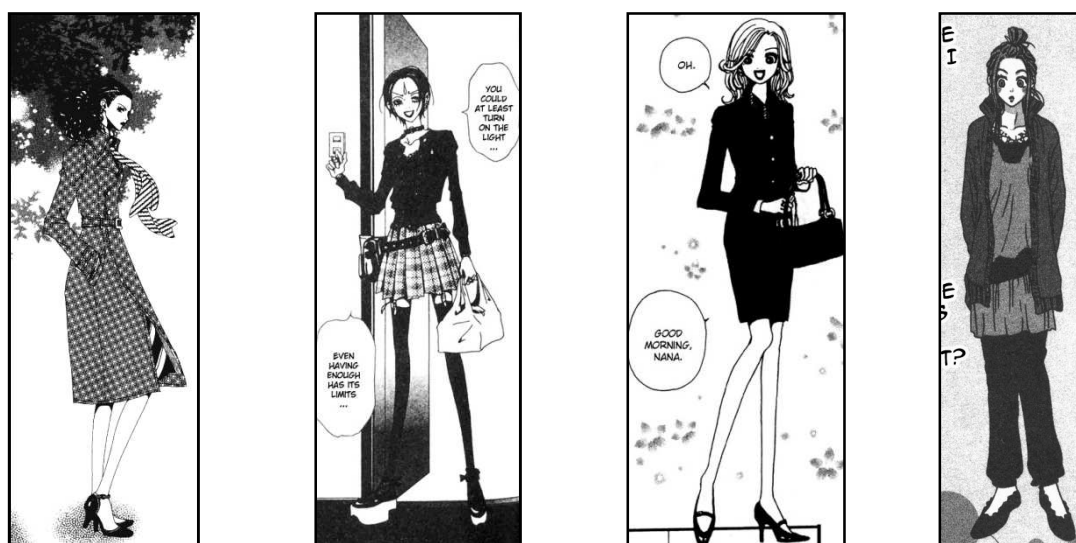


Viñetas extraídas de *Nana* (izquierda), *Sakuran* (centro) y *Lovely Complex* (derecha).

Así pues, el tratamiento del cuerpo humano en los cómics japoneses dirigidos a una audiencia femenina puede ser visto como una idealización del estándar de belleza occidental. De hecho, antes de que los japoneses entraran en contacto con personas occidentales, se dibujaban a sí mismos con facciones asiáticas en pinturas de pergamino e impresiones en bloques de madera. Sin embargo, durante el siglo XX y particularmente después de la guerra, los estándares de belleza de muchas japonesas cambiaron para aspirar no a la fisonomía ideal de Asia sino a la de Occidente (Schodt, 1983: 92). Esta influencia, además de conformar la convención gráfica de las protagonistas de los cómics, pone de manifiesto otro aspecto importante como es la gran atención que el manga romántico presta a la moda. La moda es un elemento muy importante en estos cómics, de modo que la ropa que visten los personajes principales y sus peinados suelen seguir las últimas tendencias y ser dibujados con riguroso detalle. Las lectoras esperan que las ropas

de los personajes cambien según las temporadas y, en el caso de historias localizadas en el pasado, que el vestuario sea recreado con fidelidad (figura 2). Esto no ocurre en los cómics orientados a una audiencia masculina, donde los personajes suelen conservar siempre el mismo atuendo a lo largo de toda la obra. Tal y como señaló Schodt, los personajes de *shoujo manga* se convierten en “modelos de moda” (1983: 91) puesto que los creadores de cómic suelen tomar ideas de catálogos de moda y, a su vez, las lectoras imitan los conjuntos de sus personajes favoritos. Fujimoto (2012) ha rastreado los orígenes de esta convención gráfica conocida partiendo del “style picture” (dibujo de estilo), consistente en presentar “a full-body drawing of a girl that has no direct relation to the story, stretching across three rows or the entire vertical length of the page” (24). Señala que la primer autor en utilizar tal estrategia de composición fue Makoto Takahashi en 1958 y que, desde entonces, dicho recurso se ha convertido en un rasgo característico del cómic femenino.

Figura 2. La importancia de la moda.



Viñetas extraídas de *Nana* (las tres imágenes situadas a la izquierda) y *Lovely Complex* (derecha).

Así pues, a la hora de trasladar las imágenes de estas sofisticadas y elegantes heroínas al cine, varios films han demostrado ser muy cuidadosos con el aspecto de los personajes principales. En las obras que se desarrollan en época actual, las jóvenes protagonistas exhiben una gran variedad de vestuario que, en muchas ocasiones, está directamente extraído del cómic. El hecho de que el personaje cinematográfico vista prácticamente igual que la imagen dibujada permite que el lector pueda identificarlo rápidamente por sus ropajes, su corte de pelo y su estilo. Ya que resulta imposible recrear los rasgos desproporcionados y simplificados de la anatomía humana que encontramos en los cómics, la caracterización se convierte en un elemento muy importante para construir el personaje. En los films basados en *Nana* y *Love my life*, podemos ver a los actores vistiendo las mismas prendas que los personajes mientras que *Sakuran* y *Lovely Complex* hacen de la ropa un reclamo para la audiencia. Los hermosos kimonos que luce Kyoha, la protagonista de *Sakuran*, ganan mucha más vistosidad en el medio cinematográfico gracias al empleo del color. Por su parte, los jóvenes protagonistas de *Lovely Complex* cambian de ropa prácticamente en cada secuencia y siguen siempre las últimas tendencias de moda, utilizando todo tipo de accesorios como sombreros, pulseras o colgantes (figura 3). Pese a que el diseño de vestuario es un aspecto de la producción cinematográfica que generalmente pasa desapercibido a la audiencia y a los críticos a no ser que sea explícitamente obvio, tal y como sucede en los films de época o de fantasía, lo cierto es que desempeña una importante función a la hora de configurar la apariencia visual de un largometraje. Tal y como señala Stutesman,

“costume designers have to tell a story, and (...) they manipulate through tools such as silhouettes, color nuances, design lines, or fabric textures (is silk right for the character or is it burlap better?) but they also create an emotional *feel* in the costume through minute

details such as moving a shoulder seam further from or closer to the neck or making a jacket a little too tight, too loose, too short or too long. They must convey considerable information through imperceptible details” (2011: 22).

Así pues, el diseño de vestuario y, más extensamente, el diseño de producción en general debe ser tenido especialmente en cuenta en la traslación audiovisual de los cómics románticos japoneses puesto que a través de ellos se configuran determinadas atmósferas visuales, texturas cromáticas y ambientes dramáticos capaces de recrear hasta cierto punto la particular estética de los manga.

Figura 3. Extrapolación del vestuario del cómic al cine.



Viñetas y fotogramas extraídos de *Nana* (imágenes superiores) y *Sakuran* (imágenes inferiores)

La ropa también es un elemento clave para la construcción del personaje, puesto que los actores y actrices que deben encarnar las imágenes dibujadas no tienen referencia alguna de cómo hablan o cómo se mueven esos personajes. Mika Nakashima, la actriz y cantante que interpreta a Nana Osaki, señaló este proceso y afirmó que la ropa y el empleo de un micrófono estático le ayudaron a componer la manera en que el personaje de Nana cantaba en un escenario¹⁰. Sin duda, el modo en que un actor o actriz encara la construcción del personaje también resulta especialmente relevante en el proceso de traducción intersemiótica de las imágenes de los cómics. Esta personificación del personaje dibujado, cuya capacidad para transmitir emociones se encontraba hasta entonces limitada por el talento del creador del cómic, permite dotar de una presencia más física, tangible y cercana a los héroes de la historia. Así pues, aunque los actores y actrices que participan en la adaptación cinematográfica de un cómic generalmente gozan de cierta libertad a la hora de construir sus personajes, la tendencia dominante suele ser una interpretación realista, tal y como podemos apreciar en *Love my life* o *Nana*. No obstante, también es posible encontrar actuaciones que se desvían conscientemente de lo que sería una dramatización verista para optar por manierismos más extremos. Por ejemplo, en ciertas escenas del film *Sakuran* la protagonista ofrece una interpretación extremadamente agresiva que resulta incoherente con el periodo histórico en el que transcurre la historia pero que sirve para enfatizar el carácter del personaje. De modo similar, en la película *Lovely Complex* los actores realizan multitud de aspavientos, gestos bruscos y poses antinaturales, llegando incluso a exagerar las expresiones faciales hasta el punto de parecer meras caricaturas. En este sentido, la interpretación sobreactuada de *Lovely Complex* remite a las expresiones gráficas que podemos encontrar en el cómic

¹⁰ Entrevista a Mika Nakashima incluida en el tomo 10 del cómic *Nana*.

original y consigue un tono exagerado que encaja bien dentro del ambiente cómico del film (figura 4), provocando quizás una sensación ambigua puesto que el espectador puede tener la impresión de encontrarse ante una película de animación protagonizada por actores de carne y hueso.

Figura 4. Interpretación exagerada y caricaturesca en el film *Lovely Complex*.



Fotogramas extraídos del film *Lovely Complex*.

Dado que la audiencia de los cómics y los films basados en ellos es principalmente joven, muchos de los actores y actrices escogidos para dar vida a los personajes son ídolos juveniles que han saltado a la fama en otras facetas. Anna Tsuchiya, la protagonista de *Sakuran*, es toda una celebridad en Japón que comenzó su carrera en el

mundo de la moda para luego pasar a la interpretación y recientemente ha debutado como cantante. Ema Fujisawa, que interpreta al personaje de Risa en *Lovely Complex*, ha sido modelo mientras que Mika Nakashima, intérprete de Nana Osaki, fue cantante antes de dedicarse a la interpretación. El hecho de que las actrices elegidas para interpretar a los personajes de los cómics no sean únicamente actrices sino que encajen mejor en la etiqueta de “estrella” o “ídolo” también resulta significativo puesto que, en cierto modo, otorgan a la producción cinematográfica parte de su “aura” mediática. Dado que los espectadores están habituados a la presencia de sus rostros en revistas, programas de televisión, posters, etc., los personajes interpretados por estas estrellas se imbuén de un halo de *glamour* y exclusividad. Al mismo tiempo, además de atraer a sus propios seguidores, estos intérpretes funcionan como vínculo entre distintos productos derivados del cómic y el film, aumentando de este modo la transmedialidad de las obras¹¹.

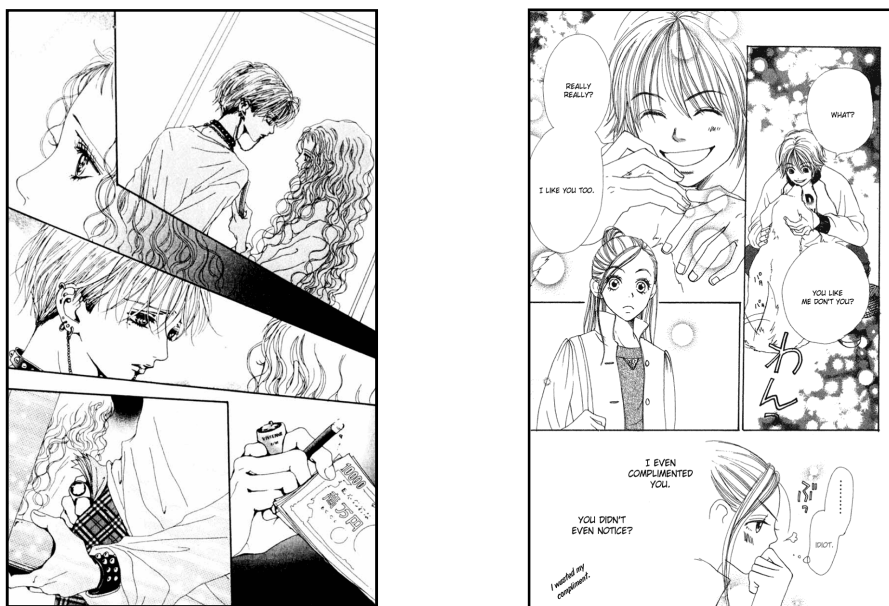
Otro aspecto importante que diferencia al manga romántico de otros tipos de cómics japoneses es el uso de la gramática propia del medio. Los cómics para chicas presentan un diseño de la página mucho más abstracto y complejo, con viñetas de formas dispares que se funden entre sí hasta componer un “lienzo del corazón”, en palabras de Paul Gravett. Este autor argumenta que “female shoujo artists gave their panels whatever shape and configuration best suited the emotions they wanted to evoke, (...) they softened the ruled borders outlining their panels, sometimes breaking them up, dissolving them or removing them altogether [and] they overlapped or merged sequences of panels into

¹¹ Por ejemplo, la actriz y cantante Mika Ninagawa, que interpreta a Nana Osaki (el personaje también es cantante) en *Nana*, grabó varias de las canciones que canta en la película, las cuales salieron al mercado bajo el nombre del personaje. Es decir, los fans tuvieron la oportunidad de adquirir un disco grabado por la protagonista de su cómic favorito. Se trata, pues, de un ejemplo del modo en que las diversas industrias culturales colaboran entre sí dentro del contexto del *media mix* japonés.

collages” (Gravett, 2004: 79) (figura 5). El tratamiento de los personajes también difiere considerablemente, puesto que en vez de estar contenidos por los bordes de las viñetas, estos suelen aparecer a menudo dibujados a cuerpo completo, destacando considerablemente en la página. Este método de mostrar a los personajes, además de hacerlos más vívidos, permite resaltar el lenguaje corporal así como las ropas que lucen. Tal y como Mizuki Takahashi señala, las imágenes de los personajes a cuerpo completo aparecen en las páginas como maniquís exhibiendo los últimos conjuntos en los escaparates de las tiendas (2008: 125). Shamooin recoge la existencia de cierto debate en torno a la importancia de estas imágenes como elemento característico del manga para chicas. Mientras que algunos críticos han cuestionado su utilidad, alegando que se trata de una muestra vacía de interés por la moda, autoras y críticas han argumentado que el retrato de cuerpo completo permite aumentar la identificación del lector con el personaje principal, variar el flujo de la narrativa visual y crear un montaje más complejo con figuras que se superponen a las viñetas (2012: 97). Pese a que este tipo de imágenes han sido utilizadas prominentemente en el cómic orientado a audiencias femeninas y recientemente se ha extendido a otros géneros como el cómic de acción, lo cierto es que suponen una estrategia imposible de trasladar al medio cinematográfico. El hecho de que la narrativa gráfica se desarrolle en papel permite que el cómic pueda jugar espacialmente con dos unidades de expresión visual mínimas: la viñeta y la página. Si generalmente la viñeta es considerada como la unidad expresiva básica y es equiparada al plano, la superación de esta unidad mínima con figuras que aparecen superpuestas a las viñetas pero contenidas dentro de la página plantea un juego visual respecto a los niveles de representación que el cine no puede igualar. El relato cinematográfico está contenido en el espacio de la pantalla, limitado por el formato de la imagen, y tan sólo puede aspirar a

montajes internos dentro del plano que, de ningún modo, pueden sobrepasar las dimensiones establecidas. Así pues, el único modo de simular en la medida de lo posible estos retratos a cuerpo completo tan frecuentes en el manga para chicas pasa por la planificación y el uso de panorámicas verticales que vendrían a generar una impresión de individualización y realce de una determinada figura femenina.

Figura 5. La composición de la página en el cómic para chicas.



Viñetas extraídas de *Nana* (izquierda) y *Lovely Complex* (derecha).

En cuanto al montaje de imágenes, en el cómic romántico encontramos un uso frecuente de lo que Scott McCloud denomina transiciones de aspecto a aspecto (1993: 72). Este tipo de transiciones entre viñetas se caracteriza por el hecho de que varias de ellas muestran distintos aspectos de una misma situación, lugar o idea. A pesar de que cada viñeta presenta una perspectiva determinada o se centra en cierto elemento, todas estas

viñetas parecen suceder al mismo tiempo. Así pues, gracias a las múltiples viñetas reflejando diferentes detalles, el ojo del lector puede recorrer distintos fragmentos de un mismo todo y se genera un efecto de tiempo simultáneo. Este efecto, que ofrece la impresión de que toda acción ha sido detenida, suele emplearse en los cómics románticos en momentos principalmente dramáticos que tienen un profundo efecto en la protagonista, tales como una mirada intensa, un roce o un beso (figura 6). Este tipo de acciones breves o incluso instantáneas ponen de manifiesto la capacidad de la narrativa gráfica para jugar con la expresión del tiempo. Tal y como Lacassin señaló en uno de los primeros ensayos en discutir los paralelismos entre el cómic y el cine,

“in the film as in the comic strip, duration is expressed in two ways, according to whether it measures static time or dynamic time. In the latter, it represents the time span necessary for the unfolding of an action. In the former, it conveys what is called "dead time," that is, intervals irrelevant to the plot, presupposed and unstated, which happen to separate two episodes. In the film, the illusion of even the most complex movement is produced not only by change in the pose of the figures, but also by change in position of the camera. In manipulation of the image surface the comic strip has discovered a graphic equivalent to even the most complex adjustments in camera-angle. Instead of reproducing a movement in its entirety, which is denied to it by virtue of its two-dimensional universe, it renders the moments of starting and stopping” (1972: 17).

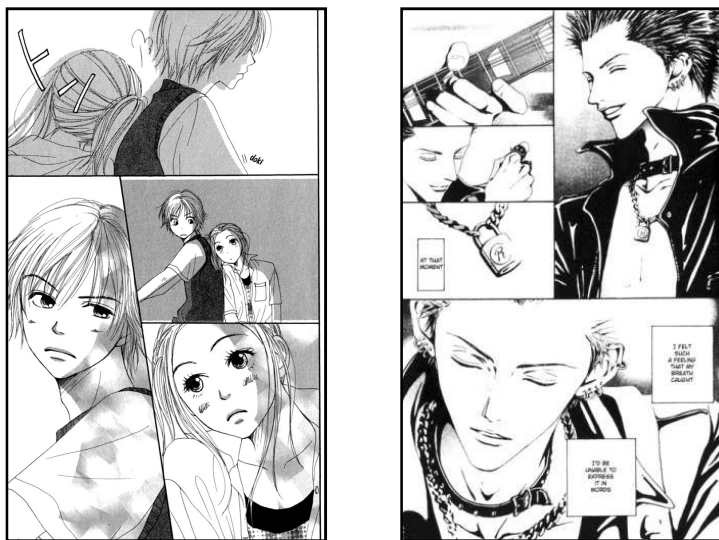
El cómic japonés se caracteriza por un uso prominente de lo que Lacassin considera “tiempo muerto” puesto que, si bien muchas de las viñetas usadas en las transiciones de aspecto a aspecto no aportan contenido narrativo que avancen la trama argumental, sí que

presentan un fuerte valor expresivo en tanto que dilatan el flujo temporal de la narración y permiten generar conexiones simbólicas entre las viñetas utilizadas. Peñalba García, en su discusión de la temporalidad en el cómic, distingue entre la viñeta como espacio temporalizado y la secuencia de viñetas como discurso sintagmático. Esta autora enfatiza la singularidad del cómic como arte secuencial basado en la progresión del relato, en la continuidad de personajes y en conectores temporales y, al mismo tiempo, arte espacial en tanto que puede prescindir de la linealidad y usar la puesta en página para recrear la simultaneidad. Así pues, termina concluyendo que “el tiempo es, por tanto, una ilusión que nace de un acto cognitivo que sucede en toda operación de lectura de un cómic, en la que el espacio se transforma en tiempo y el barrido de la mirada por la página en tiempo narrativo” (2014: 708). Las secuencias de tiempo sostenido que encontramos en los cómics analizados se basan en este principio dual de la imagen como espacio escénico que muestra un instante concreto y la articulación secuencial de viñetas que, en vez de ser sucesivas, resultan ser simultáneas. En este sentido, tal y como puntualiza Dittmer, es necesario reconocer la labor de la audiencia en la percepción de estas secuencias puesto que “readers enact a particular visuality in the consumption of comic books that is unique from that performed in regard to film” (2010: 226).

Dentro de los largometrajes analizados, esta convención gráfica del manga ha sido trasladada al cine a través de varios recursos como la cámara lenta, el montaje de una serie de planos que muestran el mismo instante o situación desde diferentes perspectivas, o un uso específico de la música y/o la voz *over* de la protagonista. Por ejemplo, en la adaptación de *Sakuran* encontramos varias secuencias de este tipo, como la del paseo de la *oiran*. En esta secuencia la acción parece detenerse mientras Kyoha camina por el barrio para atraer clientes. La belleza de los kimonos, la cadencia de las imágenes

mostradas a cámara lenta, el montaje rítmico de los planos (muchos de ellos centrados en detalles como sus pies, sus manos o su rostro) y la melódica banda sonora que acompaña a la imagen hacen que esta secuencia resulte de lo mas etérea, como si se tratara de una ensoñación. Este tratamiento visual del tiempo refleja una enorme influencia del manga orientado a audiencias femeninas en el medio cinematográfico y nos permite observar cómo la gramática del cómic puede ser trasladada al cine aprovechando los recursos expresivos del medio audiovisual (color, movimiento, música) sin perder el lirismo y la plasticidad de las imágenes dibujadas (figura 7). Otros ejemplos de este tipo de secuencias podemos encontrarlos en *Lovely Complex* cuando Risa se declara al chico que le gusta durante el festival de verano o en varios de los conciertos de Nana.

Figura 6. Ejemplo del efecto de tiempo sostenido en el cómic.



Viñetas extraídas de *Lovely Complex* (derecha) y de *Nana* (izquierda).

Figura 7. Extrapolación del efecto de tiempo sostenido en el cómic al cine en *Sakuran*.



Viñetas y fotogramas extraídos de *Sakuran*.

Otro elemento importante que afecta a la transcodificación de las imágenes del cómic al cine es el color. Los cómics japoneses son publicados en blanco y negro por razones económicas y tan sólo las portadas y algunas páginas extras en determinados capítulos aparecen coloreadas. Sin embargo, películas como *Sakuran* o *Lovely Complex* parecen estar muy influenciadas por el uso del color en dichas ilustraciones puesto que ambos films presentan tonos muy saturados tanto en los decorados como en las ropas de los personajes, obteniendo de esta forma imágenes con texturas ricas y de amplia variedad cromática que terminan afectando a la experiencia estética del espectador (figura 8). Por otra parte, las películas basadas en *Nana* y *Love my Life* lucen una fotografía sencilla, natural y realista. Estos largometrajes parecen alejarse de extravagancias formales que puedan llamar la atención sobre la imagen en sí para centrarse en el contenido, puesto que narran historias más realistas.

Figura 8. Influencia del color del cómic en la fotografía del film.



Viñetas y fotogramas extraídos de *Lovely Complex* (imágenes superiores) y de *Sakuran* (imágenes inferiores)

La música merece una mención aparte en la adaptación del cómic romántico. Dado que las historias del cómic japonés de temática amorosa se centran en las vivencias de las protagonistas y en su desarrollo psicológico, la sensación de interioridad es a veces transmitida en el medio cinematográfico a través de la música. Si la composición de una página puede evocar sentimientos en el lector como tristeza, pasión o soledad, esto puede ser trasladado al film gracias a la banda sonora. Los cinco films estudiados en este capítulo presentan secuencias en las que la banda sonora cumple un rol esencial, puesto que tal y como nos recuerdan David Bordwell y Kristin Thompson, el sonido modifica activamente el modo en que percibimos e interpretamos las imágenes (1997: 316). Por ello, ya sean melodías instrumentales o canciones con letra, el contenido emocional transmitido a través de pistas sonoras eclipsa la información visual que transmite la imagen en varios momentos dramáticos de las películas analizadas, tal y como ocurre durante varias secuencias de la película *Love my Life* en las que oímos temas pop o en la huida final de Kyoha cuando decide escapar del burdel en *Sakuran*. Muchas de estas melodías, además de desempeñar funciones expresivas e identificativas, suponen un escaparate para intérpretes de moda que vinculan su música a la película y/o los personajes¹², generando poderosos vínculos transmediáticos entre diversas industrias siempre orientados a fomentar el consumo de los productos relacionados con la franquicia.

¹² El grupo Noodles es el responsable de todas las canciones que se escuchan en *Love my Life* mientras que en *Nana* encontramos que la actriz que interpreta al personaje también es cantante y han lanzado *singles* no con su nombre verdadero, sino bajo el nombre del personaje. En el caso de *Sakuran*, la famosa intérprete Shiina Ringo fue la responsable del diseño musical del film, utilizándose su disco *Heisei Fūzoku* como banda sonora de la película.

Por último, dentro del característico estilo visual del manga femenino debemos destacar el uso de elementos gráficos simbólicos que contribuyen a reforzar el ambiente emocional de una escena particular. Tal y como señaló Carrier, “the background is not a neutral, merely passive element, but constitutes a distinctive active visual aspect” (2000: 55) y en el caso de los cómics románticos japoneses podemos observar cómo los fondos de las viñetas resultan un elemento clave para transmitir los sentimientos de las protagonistas. Entre los efectos expresionistas que podemos encontrar adornando las viñetas tenemos brillos de ilusión, rayos de sorpresa, gotas de lágrimas o llamas de ira¹³. Groensteen afirmó que “comics has the unique capacity to be able to illustrate with the same force of conviction the ‘real’, the imagined, the thought and the felt – and the transition from one panel to the next it can glide smoothly from an objective to a subjective register” (2013: 131). Ello resulta evidente en los comics analizados, donde es frecuente el paso de fondos realistas a fondos más abstractos o simbólicos. En este sentido, uno de los elementos más utilizado en los cómics japoneses para chicas son las flores, que han ido más allá de la mera decoración para adquirir significado por sí mismas. Una lluvia de pétalos surgidos de la nada, totalmente ajenos al contexto de la situación, puede envolver a la protagonista de un *shoujo* manga cuando se enamora para expresar su felicidad e ilusión. Del mismo modo, flores marchitas pueden simbolizar el fin del romance o cualquier tipo de tristeza. Paul Gravett sugiere que en este lenguaje cada flor tiene un significado individual: por ejemplo, las margaritas normalmente denotan simplicidad, los crisantemos reflejan sensibilidad y las rosas expresan sensualidad (Gravett, 2004: 79). Sin duda, estos recursos cuyo objetivo es enfatizar la expresividad de

¹³ “*Shoujo manga* often make emotional use of non-narrative signs in the backgrounds of their panels, using pastiches of flowers or sparkling lights to set a mood or hint at underlying symbolic meaning” (Cohn, 2007b: 5).

las imágenes resultarían tremendamente excesivos en una película de acción real, donde la inclusión de este tipo de elementos simbólicos suele romper el efecto de realidad. Así pues, aunque no todas las adaptaciones analizadas han trasladado al medio cinematográfico esta convención, sí que encontramos varios ejemplos interesantes que nos muestran cómo el discurso fílmico puede simular dichos elementos simbólicos. Por ejemplo, la adaptación de *Lovely Complex* muestra en una secuencia brillos que rodean al protagonista masculino para reflejar el modo en que Risa lo ve cuando se enamora de él. Mientras que en el cómic estos brillos aparecen en los fondos de la página, en la película aparecen concentrados alrededor del cuerpo de Otani para señalar que es él quien provoca esta particular forma de percibir la realidad. Obviamente el espectador comprende que se trata de un añadido extradiegético para reforzar la visión edulcorada de la realidad que tiene la protagonista al enamorarse, así que en esencia cumple la misma función que en el cómic. No obstante, el empleo de esta convención en el medio cinematográfico presenta también un matiz cómico, pues la película exagera dicho recurso hasta el punto de que cuando Otani estornuda Risa percibe brillantes estrellas saliendo de su nariz de modo que nos encontramos ante una parodia del recurso. En cuanto al empleo de flores, en la adaptación de *Sakuran* sí que encontramos una gran presencia intradiegética de este elemento simbólico pues son numerosos los planos en los que aparecen ramos, pétalos o flores de algún tipo. En la escena en la que Kyoha pierde la virginidad con su primer cliente, ella se encuentra en una habitación repleta de ramos de flores. Del mismo modo, en dos de sus encuentros con Seiji encontramos pétalos de flores de cerezo cayendo a su alrededor y siendo arrastrados por el viento. En otra escena vemos muchas pompas de jabón flotando alrededor de Kyoha. Todos estos elementos flotantes y volátiles que dominan la pantalla en determinados momentos pueden ser vistos como un intento de

trasladar los símbolos gráficos del cómic (figura 9). Si bien este recurso permite reproducir en cierto modo el efecto de interioridad de los cómics, generalmente terminan generando una cierta impresión de irrealidad, como si el espectador se encontrara visionando una secuencia de ensoñación.

Figura 9. Uso de elementos simbólicos en *Lovely Complex* y *Sakuran*.



Viñetas y fotogramas extraídos de *Lovely Complex* (imágenes superiores) y de *Sakuran* (imágenes inferiores).

Así pues, el marcado tono simbólico y poético característico de la estética del cómic romántico orientado a jóvenes japonesas resulta en términos generales excesivamente edulcorado para ser trasladado al cine de un modo directo. Ya sea por la imposibilidad física de recrear en el medio cinematográfico ciertas convenciones gráficas, tales como los dibujos de cuerpo completo de los personajes que aparecen superpuestos a las viñetas o la mostración de un tiempo simultáneo a partir de la combinación de viñetas ilustrando diversos aspectos de una misma escena, o por las convenciones naturalistas del cine narrativo, que inmediatamente vinculan a lo onírico y lo irreal los muchos detalles simbólicos presentes en el cómic romántico tales como fondos expresionistas, brillos o flores, parece muy difícil alcanzar una equivalencia intersemiótica entre cómic y película. Por ello, en las adaptaciones analizadas se aprecia la utilización de diversas estrategias para simular en la medida de lo posible los rasgos estéticos de los cómics: el uso de la banda sonora y la *voz over* como marcadores de interioridad capaces de transmitir ambientes emocionales; el uso combinado del encuadre, los movimientos de cámara, el montaje y la cámara lenta para imitar el efecto del tiempo simultáneo del cómic y generar un efecto de “tiempo sostenido”; y una atención especial a la puesta en escena, el diseño de producción, el vestuario, la peluquería y el maquillaje con el objetivo de ofrecer una recreación lo más parecida posible al diseño visual de personajes y escenarios del cómic.

3.3. Análisis del trasvase de contenidos narrativos.

A pesar de que a día de hoy el manga romántico es un género desarrollado principalmente por y para mujeres, las primeras obras dirigidas a jovencitas fueron escritas y dibujadas por hombres. Ogi señaló que “shoujo manga began in the late 1940s, authored for the most part by men who were already popular as writers of comics for boys”

(2001: 172), por lo que inicialmente no se trataría de un género inventado por mujeres sino únicamente dirigido hacia el mercado femenino. Aunque Osamu Tezuka es habitualmente reconocido como el fundador del género con su obra *Ribon no Kishi (La princesa caballero)*¹⁴, que se publicó en la en la revista *Shoujo Club* entre 1953 y 1956, lo cierto es que durante la década de los 40 ya se habían publicado tiras cómicas dirigidas a audiencias femeninas (Ogi, 2001). Sin embargo, la obra de Tezuka “was a sensation among girls in Japan and had many ingredients of today’s successful girls’ comics: a love story, a foreign setting, and a heroine with large eyes and somewhat bisexual personality” (Schodt, 1983: 96), por lo que muchos consideran que se trata de un título fundacional de los cómics para chicas. Otros autores masculinos, como Tetsuya Chiba, Reiji Matsumoto y Shotaro Ishimori, continuaron esta tendencia de elaborar cómics para chicas según lo que ellos pensaban que era “femenino” y con tramas argumentales que enfatizaban el amor y la emoción. Aunque hay quien considera a Tezuka como el fundador de este tipo de cómic, recientes estudios sobre la historia del cómic femenino han cuestionado esta idea¹⁵. En concreto, los trabajos de Prough (2011) y Fujimoto (2012) coinciden en señalar que el cómic japonés orientado a audiencias femeninas puede ser visto como una manifestación concreta de la cultura *shoujo*, la cual se vino desarrollando previamente en

¹⁴ Esta obra cuenta la historia de Sapphire, heredera al trono del reino de Goldland, que en su nacimiento recibe dos corazones (uno masculino y otro femenino) por un error de un ángel. El rey decide ocultar al pueblo su naturaleza femenina y hace que sea educada y presentada al público como un varón. Tan sólo en la intimidad la jovencita puede actuar y vestir como una dama. Tras múltiples aventuras, el ángel le quita a la princesa su corazón masculino, convirtiéndola en una mujer completa para que pueda casarse con el príncipe del reino vecino. En esta obra podemos apreciar temas que serán muy recurrentes en el posterior desarrollo del *shoujo* manga como la confusión entre ambos géneros, la independencia de la mujer o la ambientación en lejanos reinos y palacios de apariencia occidental.

¹⁵ Para conocer mejor los rasgos del cómic orientado a jovencitas creado por Osamu Tezuka consulte Ogi (2001: 183-185) y Shamooin (2012: 86-90).

novelas, relatos y revistas durante finales del siglo XIX y principios del XX. Así, la eclosión del manga moderno tras la Segunda Guerra Mundial trajo consigo que los discursos relacionados con la cultura *shoujo* se fusionaran con la incipiente narrativa gráfica nipona. En palabras de Shamooin, “prewar girl’s culture had largely developed in girls’ magazines, which in the 1950s and 1960s shifting to publishing *shoujo* manga. Any discussion of the development of *shoujo* manga as a genre must consider the history of publication of those magazines” (2012: 82). Esta autora plantea que hasta los años 60 el cómic todavía no era percibido completamente como parte de la cultura *shoujo*, de modo que hasta entonces solía estar supeditado en las revistas a otros tipos de contenidos como artículos o fotos de ídolos famosos. Por su parte, Fujimoto realiza un detallado recorrido sobre los cómics para chicas publicados durante la década de los 50 señalando la progresiva construcción de la gramática visual del género. Concluye que, en lugar de Tezuka, Takahashi Makoto fue el principal impulsor del *shoujo* manga y que “this was made possible by his incorporation into shōjo manga of the techniques of both emonogatari and illustrated girls’ novels” (2012: 52).

Así pues, es posible argumentar que las décadas de los 50 y los 60 suponen un periodo de formación de este género específico que vendría a ser el cómic para audiencias femeninas. Durante estos años el cómic romántico empezaría a cobrar forma a partir de múltiples influencias tales como las novelas y revistas para chicas, las ilustraciones y fotografías que aparecían en revistas dirigidas a adolescentes, la ilustración publicitaria en general y la publicidad de moda en particular, o los cómics femeninos creados por autores masculinos. La verdadera aparición del cómic femenino en Japón tendría lugar durante la década de los años 70 y fue el resultado tanto de cambios sociales como de la propia evolución de la industria del manga. La mujer japonesa de los años setenta

adquirió nuevos derechos y libertades hasta el punto de poder dejar su vida como ama de casa y salir fuera del hogar a trabajar. La profesión de creador de cómic no fue una excepción y pronto surgieron las primeras dibujantes de cómics. De este modo, las niñas que habían crecido con *Ribon no Kishi* y otras obras creadas por hombres comenzaron a tomar los lápices y pinceles para plasmar por sí mismas su visión del mundo. Varias autoras femeninas¹⁶ debutaron en esta década y renovaron ciertos elementos estéticos del *shoujo manga* al tiempo que ampliaron considerablemente las historias y experiencias narradas. Por ejemplo, Ogi (2001: 176-177) puntualiza que las representaciones de la mujer en el cómic femenino durante los años 70 pueden ser divididas en dos amplias categorías: por un lado tendríamos las obras que sitúan al personaje femenino en el centro y nos muestran su forma de vida, reforzando en cierto modo la imagen tradicional de la jovencita; y, por el otro, las narrativas que evitaban centrarse en la mujer como tema, las cuales venían a subvertir el modelo previo a través de la introducción de personajes masculinos que desarrollaban relaciones sentimentales entre sí. A partir de los años 70 el cómic japonés de temática amorosa evolucionaría progresivamente hasta llegar a formar los diferentes subtipos que se identificaron en la introducción de este capítulo.

Al igual que ocurre con los cómics destinados a un público masculino, el manga dirigido a audiencias femeninas ofrece historias que pueden ubicarse bajo diferentes tipologías textuales, tales como historias de deporte, comedias, misterios, fantasía o

¹⁶ Entre las más populares podemos mencionar a "el grupo del año 24". Con este nombre se hace referencia a una serie de creadoras de cómic japonés que debutaron durante los años 70 y comparten el hecho de haber nacido en el mismo año: el año 24 de era Shôwa, es decir, 1949. El grupo incluye autoras de cómic como Keiko Takemiya, Machiko Satonaka, Moto Hagio, Ryôko Yamagishi y Yukio Ôshima (Ito, 2008: 39). Para profundizar en las características del cómic creado por las autoras del grupo del 24, consulte Ogi (2001: 179-183), Shamooin (2012: 101-136), y Prough (2011: 47-50).

ciencia ficción, con la particularidad de que el elemento central es el amor y los sentimientos de la protagonista. Mizuki Takahashi explica que mientras el manga de acción para chicos presenta historias caracterizadas por la acción y la aventura, el cómic femenino tiende a centrarse en el desarrollo psicológico de los personajes (2008: 125). Leo Loveday y Satomi Chiba exponen, por su parte, que el cómic japonés orientado a una audiencia femenina presenta numerosas similitudes con la literatura de masas para mujeres en tanto que ambos discursos suponen variaciones del tema “mujer encuentra su gran amor”. Las técnicas narrativas de este género consistentes en la ingenua estilización y estereotipificación de la realidad, la forzada casualidad de los eventos y un mundo emocionalizado de romanticismo y sentimentalidad son comunes tanto para la literatura de mujeres como en el manga femenino (1986: 248). Por su parte, Paul Gravett puntualiza que muchas de las nuevas creadoras de cómic para jovencitas han trascendido el simple romanticismo de “chica conoce a chico” para reflejar simplemente las presiones y placeres de individuos que eligen vivir sus vidas a su manera, decidiendo por sí mismos en vez de hacer lo que la sociedad espera de ellos. Así pues, más allá de la búsqueda del amor, muchos cómics para chicas examinan la cuestión de la identidad y el aceptarse a uno mismo, el desarrollo personal, la relación con la familia y los amigos, o procesos como el envejecimiento y la muerte. Tal y como señala este autor, muchas historias con colegialas como protagonistas tratan temas como el acoso escolar, la depresión, atracciones homosexuales, intentos de suicidio, abusos sexuales, divorcio de los padres, o escandalosas relaciones entre profesores y alumnos (2004: 81). Resulta evidente, por tanto, que el abanico de temas tratados por el cómic japonés para audiencias femeninas es muy amplio.

Todas estas historias son vistas desde los grandes y brillantes ojos de las protagonistas, por lo que sus opiniones, ideas, sueños, deseos y anhelos son revelados al lector de forma directa. Así pues, uno de los principales retos a los que se enfrenta un director de cine a la hora de trasladar un cómic para jovencitas a la gran pantalla es cómo capturar la sensación de interioridad tan característica del manga romántico. En este tipo de cómics el lector encuentra constantemente bloques de texto enmarcados en bocadillos o flotando entre los dibujos libremente, los cuales vienen a ser la representación gráfica del pensamiento del personaje principal o la manifestación de su consciencia. La combinación de una mostración en tercera persona de los eventos con la narración en primera persona de las reacciones o impresiones que dichos eventos suscitan en las protagonistas termina generando una fuerte identificación con los personajes. Así, el lector ocupa una posición híbrida puesto que si físicamente se sitúa fuera del relato (en tercera persona) al mismo tiempo está accediendo a las emociones que dicha escena genera en la protagonista (en primera persona). No obstante, incluso esa exterioridad física del lector que observa los dibujos desde fuera de la diégesis del cómic pretende ser convertida en interioridad a partir de recursos como la composición de la página y los elementos simbólicos que comentamos en el epígrafe anterior. En el caso de las películas estudiadas en este capítulo, todas ellas han recurrido a la voz *over* para simular ese tono cercano. La voz *over* permite mostrar los pensamientos más íntimos de los protagonistas y expresar las sensaciones que les producen los acontecimientos de una forma similar a la del cómic. Sin embargo, esta técnica narrativa también facilita el desarrollo del dramatismo del film y puede ser empleada con fines estructurales para organizar el relato. El hecho de que el espectador pueda escuchar el pensamiento del personaje principal le otorga una posición privilegiada y permite la construcción de escenas más emocionantes

gracias a su implicación directa. Como ejemplo, podemos señalar la secuencia de *Lovely Complex* en la que Risa se dice para sí misma (en voz *over*) que si Otani gana el premio en una atracción del festival, ella se declarará. Al conocer esto, el espectador descubre la repentina importancia que tiene el juego del festival y, por consiguiente, comparte con Risa la incertidumbre por ver qué ocurrirá. Otros ejemplos de un uso dramático de la voz *over* podemos encontrarlos en *Nana*, puesto que en esta película escuchamos constantemente la voz de Nana comentando las escenas del film. La voz *over* de Nana habla en pasado, como si ella se encontrara en el futuro y lo que el espectador está viendo no fueran más que sus recuerdos. Sus comentarios al recordar los buenos momentos vividos con sus amigos le dan un aire de nostalgia y lejanía que hacen el film más rico y profundo. En *Love my Life*, por otra parte, la voz *over* de Ichiko está muy presente a lo largo de toda la película, siempre reflexionando sobre lo que le ocurre, expresando cómo se siente o lo que piensa sobre los otros personajes. Esto le da al film un tono muy personal, casi como si fuera un diario, y contribuye a que simpaticemos y nos identifiquemos con ella. En esta obra la voz *over* se utiliza, además, como un recurso formal para encadenar acontecimientos, puesto que Ichiko suele hablar sobre lo ocurrido al final de una escena y terminar al principio de la siguiente, sirviendo de enlace entre las diversas secuencias del film.

Una vez vista la frecuente utilización de la voz *over* para emular las estrategias narrativas del cómic, nos centraremos en otro elemento importante para la adaptación del manga romántico: el conflicto entre tramas narrativas seriadas y episódicas. En el cómic para chicas es muy frecuente encontrar tramas seriadas que se van desarrollando a lo largo de distintos capítulos o tomos. Dado que muchas obras se centran en procesos temporales, como el enamoramiento, los problemas de una relación o los altibajos de la

vida diaria, es posible desarrollar una narrativa en la que los acontecimientos se vayan sucediendo de forma continua y relacionada. Aun así, a veces suelen aparecer pequeñas tramas episódicas ligadas a algún personaje o acción en concreto que apenas tienen relevancia en la trama serial principal y que suelen ocupar bloques aislados como uno o varios capítulos. Estas tramas episódicas suelen tener un objetivo claro y definido, tales como que la protagonista descubra algún aspecto que no conocía de otro personaje, que se bucee en su pasado o que se introduzca algún alivio cómico. Dado que un film no posee la misma duración ni temporalidad que un cómic, la adaptación de los contenidos supone una selección y reestructuración de lo que el director desea narrar. No obstante, el hecho de que la trama sea principalmente seriada hace que la modificación del contenido narrativo sea compleja puesto que, al existir una conexión de causa-efecto o una progresión lógica entre las tramas argumentales, la modificación de un elemento en concreto (por ejemplo, la supresión de un personaje o la alteración de un evento) repercutiría en la progresión de la acción. Se corre, en suma, el riesgo de provocar una reacción en cadena que reclame continuos cambios, es decir, desviaciones respecto a la trama original, con el fin de integrar los fragmentos de la historia que se desean narrar en el largometraje. Las películas basadas en cómics para chicas analizadas en este estudio presentan diversas estrategias para adaptar los argumentos, por lo que lo más idóneo será comentarlas individualmente.

El film *Love my Life* ha trasladado la mayor parte del contenido del manga con exactitud, sin apenas aportar grandes alteraciones. La corta duración de este cómic, recopilado en tan sólo un volumen, hace que presente varias tramas episódicas que se desarrollan en un único capítulo. Estas tramas episódicas se centran en profundizar en el pasado de Eri (capítulo 5) o en reflexionar sobre la naturaleza del amor (capítulo 6). En el

film estas tramas episódicas han sido suprimidas o intercaladas a lo largo de la película a través de la expansión y reorganización de algunas escenas. Podemos señalar, por ejemplo, la restauración de la trama concerniente a Take-chan, el amigo de Ichiko, ya que su participación en la película está algo más diluida que en el cómic. Otros personajes que han visto reducida su participación en la película en comparación con el cómic son Eri y el padre de Ichiko. En el cómic, Ichiko llega a comprender ciertos puntos de vista o a adoptar nuevas actitudes gracias a estos personajes, con los que suele mantener conversaciones frecuentes. Sin embargo, en la película, Ichiko adquiere esas ideas y actitudes por sí misma, tal y como nos cuenta su voz *over*. Otros personajes que tenían un pequeño papel en el cómic han desaparecido del film (el novio de Take-chan o la primera amante de Eri) mientras que el personaje de Yukako, la chica que se enamora de Take-chan, adquiere un mayor protagonismo en la versión cinematográfica. Del mismo modo, el argumento de la película ha dado más relevancia a la separación que sufren Ichiko y Eri en el tramo final del cómic (capítulos 9 al 12). Esta separación, que ocurre rápidamente en el manga, ha sido desarrollada a través del añadido de la subtrama de la entrevista de Ichiko con un editor y un montaje de secuencias que muestra su lectura y traducción de un libro. De este modo se aumenta la sensación de tiempo transcurrido a partir métodos cinematográficos y se construye el clímax final de la película, que no es otro que el reencuentro de las dos amantes. Otro elemento importante que será tratado con mayor profundidad en el siguiente epígrafe es la sustitución o supresión en el film de los numerosos encuentros sexuales que tienen las protagonistas. Así pues, en términos generales podemos decir que la transposición del cómic *Love my Life* ha afectado a la estructura narrativa de la película, puesto que aunque el film intenta no ser tan episódico como la obra en que se basa, no ha conseguido desarrollar una trama argumental sólida y

bien definida. Del mismo modo, las tramas secundarias aparecen muy espaciadas, por lo que vienen a romper la trama principal y dan la impresión de ser acontecimientos más bien aislados.

El manga de *Sakuran* está recopilado en un tomo único y el film toma algunas partes del argumento directamente del cómic, puesto que dicha obra presenta una estructura seriada al narrar la evolución de la vida de Kyoha desde su llegada al burdel hasta que se convierte en la *oiran*, la prostituta de mayor rango. El film traslada, en principio, la estructura narrativa del cómic consistente en mostrar unas secuencias situadas en el presente (las equivalentes al capítulo 1 del cómic) para luego iniciar un gran *flashback* hasta la infancia de Kyoha. En el cómic, dicho *flashback* se desarrolla hasta enlazar directamente con los eventos del primer capítulo, por lo que tras recorrer la evolución del pasado de Kyoha, se cierra el círculo al volver al momento inicial. Así, el cómic termina justo donde comenzaba el capítulo 1. Sin embargo la película se decanta por traspasar las primeras secuencias (que sería el fin de la historia de Kyoha en el cómic) y continuar mostrándonos la vida de la protagonista una vez que se ha convertido en *oiran*. Dichas secuencias, que ocupan el tercio final del film, son un añadido de la película que viene a incluir nuevos problemas y situaciones como el embarazo de Kyoha, el acuerdo de su matrimonio con un samurái y su fuga del burdel junto con Seiji, un trabajador del prostíbulo. El añadido de estas secuencias compensa la supresión de varios capítulos del *manga* que no aparecen recogidos en la versión cinematográfica. Estos capítulos suprimidos son, en su mayoría, pertenecientes al *flashback* de la infancia de la protagonista y recrean distintas fases del aprendizaje de Kyoha: el capítulo 3 del cómic muestra cómo mejora la relación de Kyoha con la *oiran* de aquel momento, Shohi, mientras el capítulo 5 se centra en otra aspirante a prostituta que se hace amiga de Kyoha

pero termina ahorcándose por no aguantar la presión. Los motivos para la supresión de estos capítulos pueden ser la necesidad de mantener el argumento centrado en Kyoha y el deseo de alcanzar cuanto antes la edad adulta de la protagonista para que la popular Anna Tsuchiya pueda volver a aparecer en pantalla. Al igual que parte de la infancia se ha comprimido, también la relevancia de las distintas *oiran* que anteceden a Kyoha en el puesto ha sido reducida notablemente en la película. Podemos señalar la supresión del capítulo 7, centrado en la *oiran* que intenta asesinar a su amante, para evidenciar que el film se interesa principalmente por Kyoha y no admite el desarrollo de tramas secundarias ajenas a la protagonista. Respecto a los personajes, cabe señalar que mientras la participación de las *oiran* previas a Kyoha es reducida, otros personajes como Seiji o los dueños del burdel ganan mucho más protagonismo en el film. La participación de otros personajes secundarios como el anciano que compra la virginidad de Kyoha o Soujiro, el primer amor verdadero de la joven, se mantiene al mismo nivel que en el cómic. La adaptación de *Sakuran* desarrolla con éxito un final independiente al del cómic, puesto que los eventos que conducen hacia él están bien organizados y resultan creíbles en tanto que ha sido preparado prácticamente desde el comienzo del film. Por ello, aunque supere los límites de la historia del *manga*, no resulta para nada abrupto ni fuera de lugar.

Al igual que ocurría con la obra anterior, la adaptación de *Lovely Complex* también se toma libertades respecto al cómic original. A pesar de trasladar varios de los acontecimientos claves del cómic, el film incluye una gran cantidad de escenas y personajes propios, del mismo modo que muchas líneas argumentales y personajes del *manga* han sido omitidos. Esto se debe a la gran duración del cómic, que ha sido recopilado en 17 tomos, por lo que hay mucho material que seleccionar. Aún así, la película se basa en situaciones aparecidas en los seis primeros volúmenes y,

especialmente, en ciertos capítulos. Dado que los capítulos de esta serie son bastante extensos (unas 45 páginas o así), permiten desarrollar arcos argumentales bien definidos que pueden ser trasladados a la pantalla con coherencia. Sin embargo, en vez de seguir la línea argumental tal y como aparece en el cómic, en la película se ha optado por comprimir el proceso de enamoramiento que sufren Risa y Otani. De hecho, la versión cinematográfica omite dos tomos completos del cómic en los que Risa se va dando cuenta de su amor por Otani. El paso del tiempo de estos capítulos se expresa en el film a través de un montaje de secuencias y son suprimidos personajes que cumplen un rol importante como Haruka, el amigo de infancia de Risa, o el chico travesti que se enamora de Otani. Aun así, la película mantiene ciertos personajes secundarios como las dos parejas de amigos que apoyan a los protagonistas. Su participación es mayor en el cómic, pero en su traslado al medio cinematográfico conservan las características que los definen como su carácter, sus ideas o su forma de actuar. Debemos destacar, además, la incorporación de dos personajes secundarios que vienen a aportar mucho humor a la película. Se trata de la hermana de Risa, personaje inexistente en el cómic, o el profesor de los estudiantes. Aunque éste último aparece levemente en el *manga*, en la película ha sido completamente modificado. Sin duda, el cambio más notable en esta adaptación se encuentra en el tono de la historia, puesto que mientras el cómic es un ejemplo del típico *shoujo manga*, centrado en el amor y la perspectiva romántica de la protagonista, la película es mucho más humorística. De hecho, el film combina de forma muy eficaz elementos románticos con otros más cómicos para conformar un relato entretenido sin que la supresión o contracción de las escenas del cómic jueguen en su contra. Dado que la historia del manga es mucho más extensa, la película decide insertar el final tras desarrollar el conflicto entre Otani y el profesor Mighty. Mientras que en el cómic sus desavenencias son superadas sin

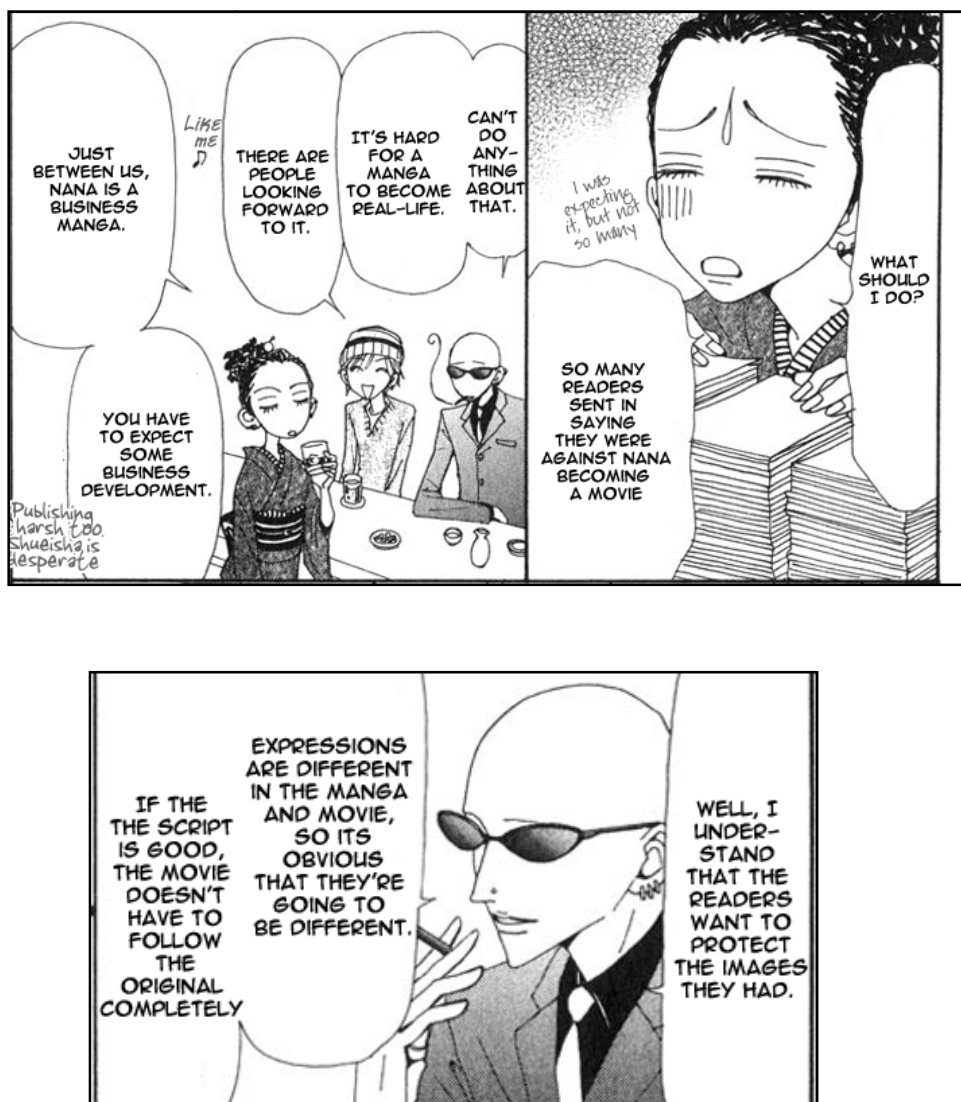
mayor relevancia, en la película se utiliza dicho enfrentamiento para construir el clímax final y propiciar el desenlace. A pesar de que el *manga* continúa con más problemas y tramas, el final de la película resulta coherente puesto que muestra lo que todos esperamos, a Risa y Otani iniciando su relación sin importarles las distintas alturas. La adaptación de *Lovely Complex* demuestra que es posible realizar una versión cinematográfica libre y original, aportando una visión diferente a las tramas del cómic, sin perder de vista los rasgos definitorios del producto original.

Por otra parte, las dos películas basadas en el *manga* de Nana mantienen un alto grado de seguimiento de los eventos narrados en el cómic. Las tramas de esta obra son principalmente seriadas y están muy bien estructuradas, por lo que los eventos se van encadenando de forma lógica y con resultados dramáticos. Aun así, la película incluye un cambio considerable en la forma de insertar los dos prólogos del cómic. Dichos prólogos son dos extensos capítulos, cada uno de ellos centrado en una de las dos Nanas, en los que se expresan las circunstancias previas de las protagonistas y el motivo por el que deciden viajar a Tokio. Sin embargo, la acción de la película comienza cuando ellas se encuentran en el tren, algo que ocurre en el tomo 2 del cómic. El prólogo de Nana Osaki, la cantante *punk*, se introduce en el film a modo de sucesivos *flashbacks* con el objetivo de aportar al espectador de forma progresiva una información que el lector del manga conoce desde el comienzo. En cuanto al prólogo de Nana Komatsu, éste es prácticamente suprimido al igual que varios acontecimientos de carácter episódico que son omitidos en el film, como su trabajo en una tienda de muebles de segunda mano o sus relaciones previas con otros hombres antes de encontrar novio. Así pues, las dos películas se centran exclusivamente en las protagonistas, las dos Nanas, y suprimen o contraen muchas de las subtramas protagonizadas por personajes secundarios. En el caso de Junko y su novio, los consejeros

de Nana Komatsu, su muy relevante participación en el manga es reducida en el film, tal y como ocurre con los miembros de la banda de música Blast. De hecho, la trama de Shin y su romance con Reira, otro personaje secundario, ni tan siquiera aparece en las películas. A pesar de estas supresiones, las dos películas de Nana recogen prácticamente todos los nudos argumentales que encontramos en los primeros doce tomos sin apenas incluir modificaciones destacables. Tal fidelidad al material original se debe, probablemente, al gran número de fans del cómic, que no desean que se altere su serie favorita. De hecho, en la sección especial de comentarios de la autora del tomo 12 del cómic, la creadora Ai Yazawa trata el tema de la adaptación al cine. A pesar de reconocer la dificultad de adaptar un cómic, ella señala que aunque los espectadores quieran proteger las imágenes del cómic, si el guión de la película es bueno no tiene porqué seguir fielmente el cómic (figura 10). No obstante, el director y los productores decidieron mantenerse fieles, tal y como exigían los seguidores, y quizás por ello el film fue uno de los más exitosos en el año 2005 en las taquillas japonesas. Sin embargo, cuando *Nana 2*, estrenada al año siguiente, introdujo algunos cambios en el reparto y en el guión muchos aficionados se quejaron. Aunque la secuela continuó la trama justo en el punto en que la dejó la primera, esta segunda parte presentó varias modificaciones y omitió más tramas secundarias que la primera película. De hecho, *Nana 2* se centra principalmente en el personaje de Nana Osaki y en el debut profesional de su banda. El final de esta segunda película es abrupto y abierto, pues no se resuelve el tema de la boda y el embarazo de Nana Komatsu ni se concreta la relación entre la otra Nana y su novio. De hecho, la segunda película deja tantos cabos abiertos que parece anunciar una tercera parte. Así pues, la adaptación de *Nana* es un ejemplo de traslado de numerosos elementos del contenido del cómic sin

apenas introducir alteraciones, una versión fiel del *manga* con la intención de contentar a los fans, tal y como prometió el director (figura 11).

Figura 10. Polémica sobre la adaptación de *Nana* al cine



Viñetas extraídas de *Nana*. Las viñetas deben leerse en el orden de lectura japonés, es decir, de derecha a izquierda.

Figura 11. El director de *Nana* promete ser fiel al cómic original



Viñetas extraídas de *Nana*. Las viñetas deben leerse en el orden de lectura japonés, es decir, de derecha a izquierda.

2.4. Análisis de los elementos socio-culturales.

Con el paso del tiempo, el estilo gráfico y los temas tratados por los cómics japoneses orientados a audiencias femeninas han ido evolucionando. Además de las influencias empresariales y económicas que determinan el desarrollo de toda industria comunicativa, es posible argumentar que estos cambios se encuentran profundamente

relacionados con la progresión que la propia sociedad japonesa ha experimentado en los últimos años, de modo que podemos considerar el manga como una herramienta rica y esclarecedora para analizar los discursos y representaciones dominantes en el imaginario social nipón. Tal y como señala Tsurumi, “the prevalence and popularity of *manga* in Japan suggest that in that country in particular, comics may indeed be reliable indicators of social values and norms, serving a role similar to that of the popular culture media of television or magazines in many countries” (Tsurumi, 2000: 171). Dado que los cómics pueden ser considerados como sistemas simbólicos colectivos, su estudio puede proporcionar información sobre las creencias, valores y prácticas de la cultura en que son concebidos (Loveday y Chiba, 1983: 246). En el caso que nos ocupa, el análisis de la adaptación cinematográfica del manga romántico nos permite reflexionar sobre la ideología que moldea la representación de lo femenino en estos productos culturales, los valores asociados con la mujer en la cultura japonesa y hasta qué punto estas obras suponen una representación adecuada de las experiencias reales de los sujetos femeninos japoneses.

Tal y como se ha mencionado previamente, Mizuki Takahashi señala que gran parte del cómic romántico femenino está vinculado a la subcultura conocida como *shoujo bunka*. En sus palabras,

“this subculture first emerged in the early twentieth century when literary magazines developed distinctive modes of storytelling and art styles that appealed to girl readers. In the postwar period these magazines shifted from a text-based to a manga format, but the aesthetic style that marked them as “authentically” speaking to a girl audience remained. The contemporary genre of *shoujo manga* is inextricably linked to the

subculture of the girls and young women who both produce and consume it” (2008: 114).

Por su parte, Whittier Treat ha señalado que el concepto de *shoujo* surgió en el periodo Meiji (1868-1912), cuando el rápido crecimiento económico produjo un uso social para la adolescencia. Si bien inicialmente esta etapa vital entre la infancia y la adultez se usaba para aprender un oficio que desempeñar, a comienzos del siglo XX las familias de clase media-alta que podían permitírselo comenzaron a enviar a sus hijas a escuelas o internados exclusivos para señoritas, lo cual sería el germen de esta sub-cultura femenina. En sus palabras, “before this time, such girls were routinely put to domestic work by the age of 12 or 13; after, at least for girls from certain class backgrounds, there was an extended period of adolescence that soon generated its own dedicated cultural milieu” (1993: 362). Un importante elemento a destacar de la subcultura *shoujo* es su pretendida exclusividad. Tal y como señala Berndt, el tema central de este tipo de cómics es “la chica y su psicología, vistas en esa fase de la vida intermedia entre la niña y la mujer adulta, cuando las muchachas y sus amigas tienden a formar una especie de círculo encantado, un curioso mundo cerrado sobre sí mismo” (1995: 95). De hecho, el característico dibujo y composición gráfica del *shoujo manga* ha sido asociado con la “auténtica representación de la cultura de las muchachas” (Shamoon, 2008: 139) y puede ser entendido como “un código secreto”. Tan sólo aquellos capaces de descifrar el código podrían acceder al “ámbito privado de las chicas y compartir sus preocupaciones por el amor, las relaciones personales o la moda” (Takahashi, 2008: 129). No obstante, cada vez son más frecuentes los trasvases entre grupos de lectores, por lo que muchas mujeres adultas continúan

leyendo este tipo de cómics a pesar de haber superado los veinte años e incluso no resulta nada extraño ver cómics para jovencitas en manos de lectores masculinos¹⁷.

El *shoujo manga*, como producto exclusivo para jovencitas, presenta claramente muchas de las concepciones y restricciones que la sociedad japonesa impone a la adolescente. El propio concepto de *shoujo*, normalmente traducido como “chica” o “jovencita”, designa específicamente en japonés a una mujer joven a la que no se le permite expresar su sexualidad. Aunque la chica pueda ser sexualmente madura desde un punto de vista físico, es socialmente considerada como un ente asexuado (Takahashi, 2008: 115). Así pues, las jovencitas son vistas como seres puros que deben ser protegidas y conducidas hacia lo que se considera socialmente aceptable para una mujer. Desde sus inicios, las novelas, revistas y mangas vinculados a la subcultura de *shoujo* han mostrado a estas jóvenes adolescentes el camino hacia la madurez enfatizando que deben aspirar “sólo al refinamiento, el romance, el matrimonio y la maternidad” (Gravett, 2004: 76). Así pues este concepto presenta un rol de género tremendamente conservador que niega a la adolescente la posibilidad de vivir su sexualidad con libertad y la encadena a una concepción tradicional de la feminidad como objeto y servidumbre del hombre. No obstante, con el paso del tiempo y la progresiva evolución de la sociedad japonesa, este ideal ha sido cuestionado. Específicamente, durante los años 70 la llegada de una nueva generación de mujeres creadoras de cómic para audiencias femeninas trajo consigo una gran diversificación de los temas y relatos abordados por estos cómics. Ogi (2001), quien reflexionó sobre si el manga romántico orientado a jovencitas ofrece representaciones de

¹⁷ “Males, bored with the overworked action and sex themes in boy’s and man’s comics have found themselves attracted to the girl’s comic magazines they used to scorn. Some read girl’s comics in order to learn how women think. Others find the emphasis on emotion and psychology refreshing” (Schodt, 1983: 102-104).

género subversivas o, más bien, contribuye a mantener el status quo, señala que la incorporación de la mujer como autora de cómic durante la década de los 70 (un periodo importante en el desarrollo del feminismo en Japón) supuso la inserción de una semilla subversiva en la categoría de “mujer” presente en la sociedad japonesa del momento. El mero hecho de que la mujer dispusiera de la capacidad de dibujar el cuerpo femenino así como de explorar temas y relatos según sus intereses particulares era en sí significativo. Así pues, las mujeres creadoras de cómics se encontraron en la tesitura de continuar manteniendo la tradicional ideología *shoujo* en la que la protagonista femenina aparecía representada básicamente como objeto amoroso en una relación sentimental o intentar auto-representarse de un modo más subversivo que no limitara tan estrictamente tanto el ideal de feminidad como los temas tratados en los cómics. Tal y como lo plantea Ogi, “unless they destabilized the naturalized heterosexual gender roles, they would, after all, only impose traditional restraints of femininity upon themselves” (2001: 178). Si bien es cierto que los discursos que enfatizan la ideología *shoujo* continúan presentes en el cómic japonés para mujeres, desde los años 70 el cómic femenino japonés ha generado un amplio rango de géneros y subtipos de cómics que, en última instancia, evidencian la pluralidad de intereses, subjetividades y concepciones de la feminidad que poseen las audiencias de dichos productos comunicativos. Sin duda, el elemento clave en esta eclosión del cómic femenino fue la introducción de diversos tipos de temas y aspectos relacionados con la sexualidad. Frederik Schodt, escribiendo en 1983, explica que “fifteen years ago kissing scenes were regarded as radical in girl’s comics but today abortion, illegitimate birth, incest and homosexuality have all been depicted. Nudity and scenes of lovers in bed are commonplace, even in magazines where the target reader is

between eleven and thirteen” (1983: 101). Por su parte, Thorn señaló que el comic femenino más reciente

“tend to reflect increasingly casual attitudes about sex and cynical-yet-not-entirely-hopeless attitude about romantic relationships in general. Such trends can be interpreted negatively, but they can also be seen as an indication that teens and young women have no qualms about pursuing their own pleasure, and approach romantic relationships more cautiously and with more realistic expectations than did their predecessors” (2001: 49-50).

Del mismo modo, el hecho de introducir relaciones homosexuales también ha sido considerado como un aspecto subversivo por parte de las mujeres creadoras de cómics en tanto que estos relatos “stimulates readers to reconsider the existing notions of gender” (Ogi, 2001: 180). Este tipo de obras, tremendamente populares entre el público femenino japonés, han sido explicados como intentos por subvertir la represión sociocultural que impide a las muchachas japonesas expresar interés o deseo erótico. De este modo, el prototípico joven andrógino que protagoniza dichos cómics funciona como una figura simbólica a través de la cual la lectora puede transcender un rol femenino cuya sexualidad aparece tradicionalmente vinculada a la reproducción para explorar diversas facetas del erotismo. Así, a diferencia de la desigual relación heterosexual, las narrativas sobre amores entre hombres permiten a las jóvenes experimentar relaciones más igualitarias (MacLelland, 2000: 22). En palabras de Ogi, “by using men, those texts allow girls to emancipate themselves as women without enduring the sexual suffering of the patriarchal discourse” (2001: 183). Para comprender mejor cómo ha sido redefinido el concepto

clásico de *shoujo*, nos centraremos en dos aspectos importantes como son la representación de los personajes principales y el tratamiento de la sexualidad en las adaptaciones cinematográficas.

Las protagonistas femeninas de las obras que se han estudiado en este capítulo presentan perfiles que distan mucho de la concepción arquetípica y tradicional que se espera de la mujer en la sociedad japonesa. En palabras de Maria Tsurumi, dentro del imaginario social japonés se puede decir que

“there are characteristics that are supposedly desirable for women, and characteristics that are desirable for men. Women who exhibit the disable “female” characteristics are “unworldly”, are refined in thought and speech, and desire to be stay-at-home wives and mothers. Men, by contrast, are worldly, are physically brave, and work outside the home to provide for their families. The traditional differentiation of male-female roles can be seen in the division of labor, with men having full-time occupations outside the household, while women occupy the domestic sphere full time” (2000: 173).

No obstante, esta concepción tradicional es desmantelada por las protagonistas de los cómics y películas estudiadas, puesto que de los seis personajes principales femeninos que encontramos, tan sólo uno de ellos se ajusta (en cierto modo) a la concepción tradicional de lo que debería ser una mujer. El resto son personajes femeninos más bien independientes, valientes y autónomos, o se encuentran en proceso de alcanzar dichos rasgos a través de su actitud ante la vida y las decisiones que toman en el transcurso de los relatos. Así, Ichiko, la protagonista de *Love my life*, vive su relación de amor homosexual con Eri sin importarle lo que la sociedad piense de ella. Está dispuesta a ser sincera

consigo misma y con los que la rodean, estudiando una carrera universitaria que le permitirá ser independiente y eligiendo un modo de vida que no tiene su objetivo puesto en la maternidad. Su novia, Eri, inicialmente estudia la carrera de derecho para demostrarle a su padre que puede desempeñar el mismo trabajo que él pero, a lo largo de la película, decide dejar atrás este complejo para perseguir su sueño de ser escritora. Del mismo modo, Risa, la protagonista de *Lovely Complex*, también demuestra una fuerte determinación si bien la trama argumental de la obra en la que aparece hace que permanezca atada a las convenciones del *shoujo manga*. Aun así, aunque su altura sea muy superior a la de la media de la mujer japonesa, haciendo que destaque entre los demás y sea objeto de burlas, termina superando el complejo inicial que le impedía salir con el chico de quien se enamora, el cual es mucho más bajito que ella. A pesar de las bromas del resto de compañeros de clase, Risa decide tomar la iniciativa declarándose y dando los pasos necesarios para comenzar la relación. También tenemos a Kyoha, un espíritu rebelde desde el comienzo de *Sakuran*. A pesar de que es educada para servir a los hombres, seducirlos y satisfacerlos sexualmente, ella se niega a someterse. Es respondona, desobediente e intenta escapar del burdel en varias ocasiones. Aunque es castigada duramente, su carácter no cambia y continúa manteniendo hasta el final una actitud desafiante ante quienes insisten en que acepte su trabajo como prostituta. Y, finalmente, encontramos a Nana Osaki, la cantante *punk* de *Nana* que no duda en romper con su novio cuando él se va a Tokio para tocar la guitarra en una exitosa banda. En lugar de acompañarlo, Nana decide formar su propio grupo e ir con ellos a la capital para desarrollar su carrera musical. Aunque más adelante se reconcilian, ella nunca acepta anteponer la relación con su novio a su puesto como vocalista, destacando su profesionalidad e independencia. Es decir, lejos de centrar su existencia en torno a la

relación sentimental, este personaje es capaz de desarrollar una carrera profesional a través de la cual alcanzar la independencia económica y emocional.

Frente a todas estas heroínas que, en cierto modo, son chicas con un fuerte carácter y que toman sus propias decisiones al margen de lo que se espera de ellas, encontramos a Nana Komatsu, la única protagonista que encaja en algunos aspectos de la mujer ideal según la tradición japonesa. El sueño de este personaje es encontrar un buen marido, casarse y tener hijos. Su carácter es muy afable y servicial, le gusta cocinar y estar rodeada de gente hasta el punto de que los demás personajes la apodan “Hachi” en referencia a un perro famoso por su fidelidad¹⁸. Tras una serie de devaneos amorosos, Nana se queda embarazada de un famoso guitarrista de un grupo musical y se ve “condenada” a cumplir el sueño de su vida. Es entonces cuando la joven echa de menos la libertad de su juventud y el contacto diario con sus amigos. Este hecho pone de manifiesto la conexión entre el manga romántico y la juventud, puesto que la adolescencia (periodo en el que la mayoría de las japonesas consumen estos cómics) es percibida como una etapa de libertad e independencia en tanto que la jovencita aún no es considerada una adulta y no debe hacer frente a los problemas que ello conlleva. Por eso este tipo de cómics se centra en la forja y el desarrollo del carácter de la protagonista a partir de experiencias como el primer amor, el contacto con los amigos y el descubrimiento del mundo. La mayor parte de las protagonistas de estos cómics son libres para perseguir sus sueños y probablemente por ello este género continúa atrayendo a mujeres que ya han

¹⁸ “Hachi” es el nombre de un perro famoso en Japón por su lealtad puesto que varios años después de que su amo muriera, Hachi continuó esperándolo en la estación del tren sin entender por qué no volvía. Hay varias estatuas levantadas en Japón en su honor, ya que está considerado como un ejemplo de fidelidad. “Hachi” significa en japonés “ocho”, lo cual genera una broma interna en el cómic puesto que el nombre de las dos protagonistas, “Nana”, significa “siete”.

superado la adolescencia. Según Ogi, el atractivo del *shoujo* manga para estas lectoras radica en la experiencia vicaria de la libertad de obligaciones sociales como el matrimonio o la maternidad (2003: 801).

Quizás por este motivo encontramos un importante cambio en el final de la adaptación cinematográfica de *Sakuran*: mientras en el cómic Kyoha acepta su destino como prostituta y vuelve al prostíbulo para quedarse para siempre porque no tiene ningún otro lugar adónde ir, en la versión cinematográfica este personaje decide romper con todo y escapar a pesar de que un samurái ha decidido casarse con ella y llevársela del burdel para convertirla en su esposa. La Kyoha del cine decide no aceptar esta futura estabilidad y huye sin importarle las consecuencias, generando un final más idílico, sorprendente y romántico que el del cómic. Sin bien es posible argumentar que este cambio puede haber sido introducido para “premiar” al personaje y a los espectadores, la directora Mika Ninagawa señala que deseaba construir una heroína con la que las jóvenes pudieran identificarse. La cineasta considera que su película viene a ser una especie de respuesta a *Memorias de una geisha* (*Memoirs of a Geisha*, Rob Marshall, 2005) en tanto que esta película estadounidense ofrecía un mensaje muy ortodoxo y tradicional para las mujeres (el hecho de esperar pasivamente a que llegue un final feliz¹⁹) más cercano a una película de Disney que a la realidad. En su lugar, Ninagawa quería mostrar a una mujer activa capaz de levantarse sobre sus pies y caminar sin importar cuántos obstáculos hubiera en su camino. A la pregunta sobre si las mujeres jóvenes actuales de Japón son más independientes de lo que fueron sus madres, Ninagawa respondió que “the media says so,

¹⁹ La directora Ninagawa señaló que “I’ve always been frustrated by geisha and *oiran* movies. Women are not as weak as shown. The characters should be much bolder. (...) [“Memoirs”] was a very orthodox story: Patience, patience, patience and good things will happen in the end. It’s a bit like a Disney movie. It lacked reality (Wallace, 2007).

but I don't agree. Of course women have become stronger in some ways. But our mother's generation had to fight. Now girls don't have to. Perhaps they don't notice that they are trapped” (Wallace, 2007). Con esta respuesta Ninagawa expone en cierto modo los planteamientos de ciertas autoras sobre el post-feminismo²⁰, los cuales resultan relevantes para la consideración de la cultura *shoujo* en la actualidad. En palabras de Whittier Treat, este concepto ha ido evolucionando hasta convertirse en “a category of being more discursive than material, an adolescent "space" without substantive or fixed subjective content, a "point" in the commodity loop that exists only to consume” (1993: 382). Es decir, liberadas de los imperativos de la feminidad tradicional (matrimonio, maternidad), con la independencia financiera garantizada gracias a su incorporación al mercado laboral, y sin la carga que supone luchar por la liberación femenina, muchas adolescentes y jóvenes japonesas dedican sus energías al consumo como acto generador de identidad personal y colectiva en la sociedad hiper-capitalista.

Otro aspecto del *shoujo* manga que merece nuestra atención es el tratamiento de la sexualidad, un aspecto que se ha modificado en las adaptaciones cinematográficas de estos cómics al dirigirse el largometraje a una audiencia más colectiva y general. Dentro de los films analizados podemos encontrar distintos niveles de explicitud en la

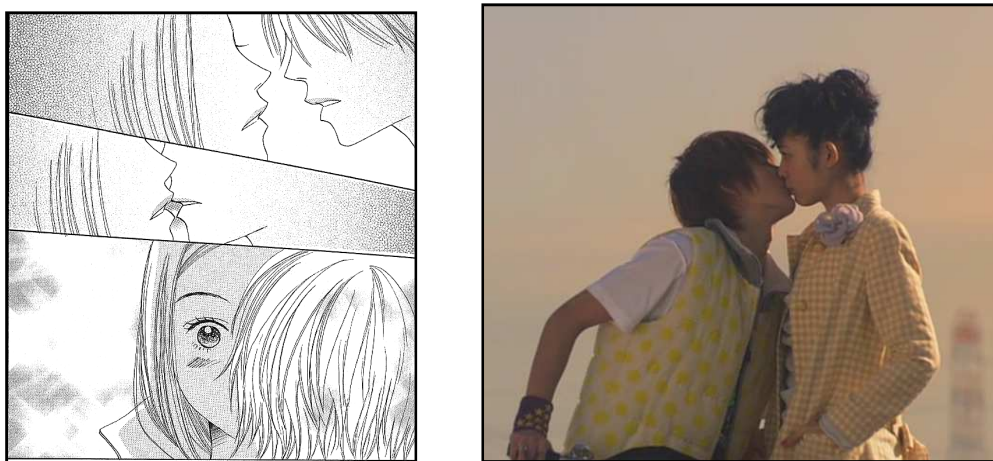
²⁰ McRobbie (2009) describe el post-feminismo como un estado sociocultural caracterizado por un rechazo hacia las oleadas feministas de los 70 y de los 80 debido a la asimilación de ciertos elementos feministas en los discursos políticos e institucionales. Este fenómeno se desarrolla de forma simultánea a la aparición de nuevos discursos sobre la feminidad en los medios de comunicación y la cultura popular, los cuales promueven una imagen de la mujer como ser independiente, responsable y empoderado siempre dentro del contexto de la actual sociedad hipercapitalista, patriarcal y neoconservadora. Tal y como McRobbie señala, se está produciendo un proceso de desplazamiento y sustitución que oculta las posibilidades de un activismo político y social feminista en tanto que “the young woman is offered a notional form of equality, concretised in education and employment, and through participation in consumer culture and civil society, in place of what a reinvented feminist politics might have to offer” (2009: 2).

mostración de detalles de índole sexual en función de la obra de origen, la historia narrada y la audiencia a la que se dirige. En todos los casos debemos tener en cuenta las imposiciones legales que limitan el cine y el cómic japonés a la hora de representar el cuerpo humano, puesto que tal y como señala Moliné, “existía hasta tiempos relativamente recientes un estricto artículo del Código Penal japonés, el 175, que prohibía la exhibición de los órganos genitales y del vello púbico”²¹ (Moliné, 2002: 50-51). En términos generales la demografía del público objetivo de las revistas donde se publican los cómics condiciona profundamente la presencia o no de elementos sexuales. Así, en el caso de *Lovely Complex*, que viene a ser un ejemplo arquetípico de *shoujo* manga, no hallamos referencia alguna al sexo. Tanto en el cómic como en la película los protagonistas son estudiantes de instituto y vienen a ser típicos ejemplos de personajes propios de este género donde el relato se articula a partir de la progresión del romance heterosexual. El clímax de esta relación se ubica en la manifestación de los sentimientos ocultos y en la declaración de amor, de modo que el único elemento erótico que encontramos en esta obra es un casto beso en los labios (figura 12). En *Nana* observamos varios romances heterosexuales que se cruzan, todos ellos tratados con realismo. Las relaciones eróticas son recreadas en el cómic de forma poco explícita, a partir de detalles sutiles como manos enlazadas o cuerpos bajo las sábanas. No obstante, el film no incluye estas escenas y ha omitido muchos encuentros sexuales de los protagonistas. El único detalle de sexualidad más o menos explícito que encontramos en la adaptación cinematográfica son los baños que comparten Nana Osaki y su novio Ren (figura 13). El

²¹ “Para representar éstos en un manga, o bien se tapaban las partes prohibidas en las escenas afectadas, o bien los autores habían de ingeniárselas creando metáforas gráficas que sustituyesen los elementos tabú; por ejemplo, un misil dirigiéndose hacia su objetivo sugería la imagen de un pene en erección. Tan sólo era permitido mostrar los genitales de los niños” (Moliné, 2002: 50-51).

cómic de *Sakuran* supone un caso diferente pues la historia hace continuas referencias a la sexualidad ya que las protagonistas son prostitutas que trabajan satisfaciendo a los hombres en un burdel. En el manga encontramos varias escenas de alto contenido erótico que han sido trasladadas a la película con sutileza y elegancia. Las poses explícitas y la mostración del acto sexual del cómic son transformadas en el film en estilizadas secuencias donde la música, una planificación ajustada, el color y la puesta en escena se funden para componer sugerentes escenas audiovisuales (figura 14). Encontramos, por tanto, una sublimación del encuentro sexual que contrasta con la mostración más directa del cómic.

Figura 12. Sexualidad en *Lovely Complex*.



Viñeta y fotograma extraído de *Lovely Complex*.

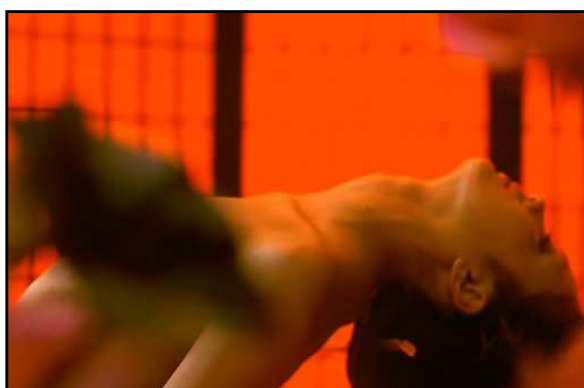
Figura 13. Sexualidad en *Nana*.





Viñetas y fotogramas extraídos de *Nana*.

Figura 14. Sexualidad en *Sakuran*.



Viñetas y fotogramas extraídos de *Sakuran*.

En todos los casos apreciamos una pauta común como es la reducción del contenido erótico presente en los cómics y una voluntad consciente de evitar la desnudez de los personajes. Mientras que en el cómic romántico, especialmente en el *josei manga* dirigido

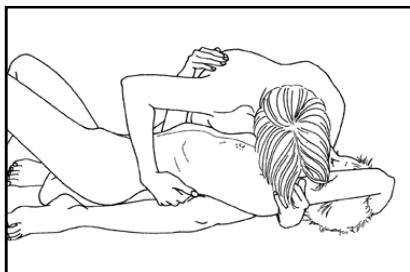
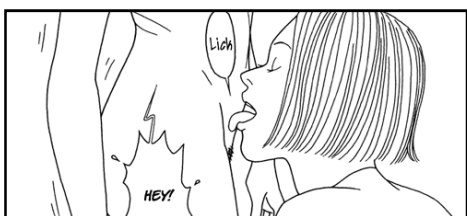
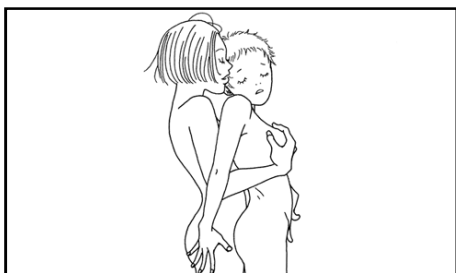
a mujeres jóvenes, los aspectos sexuales se encuentran completamente naturalizados y las escenas de desnudos son habituales, el cine muestra un cierto pudor a la hora de trasladar este aspecto. Una posible explicación puede ser el deseo de llegar al número de espectadores más amplio posible, pero también se puede argumentar que la diferencia en la naturaleza ontológica de las imágenes dibujadas y las imágenes fotográficas afectan en gran medida a la reacción de la audiencia ante dichas escenas. Si bien en el cómic es posible dibujar escenas sexuales sin que resulten especialmente ofensivas a partir de los mecanismos de iconización, abstracción o simbolización, en el caso del medio cinematográfico la mostración de encuentros eróticos están fuertemente codificados en términos visuales, narrativos y taxonómicos.

Si las anteriores adaptaciones se centraban en romances heterosexuales, *Love my Life* ofrece un ejemplo de relación homosexual en tanto que se trata de la adaptación de un manga perteneciente al subgénero *yuri*, una variante del cómic romántico japonés caracterizada por narrar romances entre muchachas. A pesar de su temática, este subtipo del cómic para jovencitas no tiene ningún interés en promover la aceptación de los homosexuales ni se dirige a audiencias gays. Se trata, simplemente, del uso de líneas argumentales y personajes diferentes de los del cómic romántico clásico. *Love my Life*, al igual que *Sakuran*, responde a la tendencia del manga femenino actual de retratar las relaciones y las experiencias cotidianas con realismo, por lo que en la historia de Ichiko y Eri encontramos numerosas recreaciones de sus encuentros sexuales. En el cómic, las protagonistas suelen aparecer desnudas tanto antes como después de hacer el amor, mientras intercambian confidencias y expresan sus opiniones. El sexo aparece retratado en este manga como una experiencia común y cotidiana sin recurrir a los efectos expresionistas del *shoujo* clásico (elementos simbólicos como flores o fondos subjetivos).

En cambio, en la película se ha reducido la cantidad de encuentros sexuales y, en vez de trasladarlas tal y como aparecen en el cómic, han sido transformadas en escenas íntimas entre las protagonistas, que aparecen tomando un baño juntas o pintándose las uñas de los pies en vez de haciendo el amor. El único encuentro sexual que tiene lugar en el film ocurre justo al final, a modo de *grande finale* y celebración de la reunión de las amantes. Este cambio probablemente se deba a las convenciones narrativas de ambos medios: el cómic, al publicarse por capítulos semanales, incluye alguna escena de desnudos en casi todos ellos, de ahí el alto número de relaciones entre las protagonistas, mientras que la película, al ser una obra unitaria, reserva el reclamo del encuentro sexual para el final. Del mismo modo, debemos señalar que la única escena erótica del film está tratada visualmente de forma sugerente e idealizada y no resulta tan realista como las del cómic (figura 15). Otro aspecto interesante es el hecho de que la versión cinematográfica de la historia presente una mayor atención al tema de la homosexualidad. Mientras que en el cómic es un aspecto natural que todos los personajes aceptan sin problemas, en el film podemos leer una especie de crítica a la intolerante sociedad japonesa y la intención de transmitir un mensaje a favor de la normalización. El personaje de Take-chan, el amigo de Ichiko, es quien hace manifiesta esta crítica en varios momentos: se siente mal estando en el armario y señala que su mundo “no está muy aceptado en la sociedad”. El personaje de Eri, por su parte, señala que su padre es muy cerrado de mente y piensa que la homosexualidad es una enfermedad, por lo que la película presenta una dimensión social más comprometida que el cómic. Mientras que el *yuri manga* es un género consolidado dentro del cómic romántico, el cine lésbico, de temática homosexual o *queer* ocupa un rol marginal en la sociedad japonesa. Así pues, la adaptación de este tipo de cómics contribuye a la visualización del colectivo homosexual y muestra a los personajes con

naturalidad y realismo, ofreciendo así una imagen diferente de la que se puede encontrar en otros discursos mediáticos como la televisión.

Figura 15. Sexualidad en *Love my life*.



Viñetas y fotogramas extraídos de *Love my Life*.

Finalmente plantearemos brevemente la cuestión de la auto-representación. Aunque el manga romántico es un tipo de cómic realizado principalmente por mujeres para una audiencia femenina y trata temas considerados como relevantes para las chicas, las adaptaciones cinematográficas de este tipo de obras analizadas para la elaboración del capítulo fueron dirigidas principalmente por directores masculinos. Tan sólo una de las

películas, *Sakuran*, está dirigida por una mujer. Este hecho puede llevar a cuestionarnos hasta qué punto un hombre puede llegar a reflejar y plasmar en la pantalla un producto cultural tan vinculado a lo femenino. Sandra A. Wawrytko señala que aunque las inclinaciones feministas de algunos directores han creado obras admirables dentro del cine japonés, lo cierto es que sus trabajos sólo son intentos por parte de hombres de recrear e interpretar lo que para ellos es una experiencia extraña: vivir como una mujer en la sociedad japonesa. Por ello esta autora sostiene que el cine japonés es un espejo borroso que, aunque refleja ciertas verdades sobre la cultura japonesa, tiende a presentarlas desde el punto de vista de los hombres (1995: 121-122). Considerando esta apreciación, lo cierto es que la película que mejor ha sabido asimilar y adaptar al medio cinematográfico muchas de las convenciones del manga romántico ha sido la única obra dirigida por una mujer, Mika Ninagawa. *Nana* y *Love my Life* siguen de forma directa los eventos desarrollados en los cómics sin apenas introducir novedades y *Lovely Complex* ha modificado el tono de la obra original para acercarla a la comedia. Todas estas aproximaciones son perfectamente válidas pero debemos señalar que la película *Sakuran* es la que ha sabido encontrar más y mejores equivalencias cinematográficas para las convenciones narrativas y formales de los cómics japoneses para chicas. Sin embargo, otros aspectos como la interioridad de los personajes no han podido ser trasladados al medio cinematográfico con la misma fuerza y relevancia que presentan en los cómics. Así, a pesar del recurso de la voz *over* para intentar simular la intimidad, las heroínas del *shoujo* manga pierden gran parte de su desarrollo psicológico en la gran pantalla. Por ello, la exploración de la profundidad psicológica del manga femenino es un reto pendiente para las siguientes adaptaciones de este tipo de cómics. Sin duda, un mayor número de películas realizadas por mujeres también podría aportar nuevos recursos para llevar a

cabo esta labor y enriquecer así tanto la gramática audiovisual del medio como la variedad de discursos en torno al género presentes en el panorama mediático japonés.

Capítulo 4

La adaptación cinematográfica del manga de terror.

4.1. Introducción.

Uno de los elementos decisivos en el “redescubrimiento” del cine japonés que tuvo lugar hacia finales de la década de los noventa fue la expansión internacional del cine de terror, conocido también como *J-Horror* (contracción de los vocablos ingleses *Japanese Horror*). Muchas de estas películas, lejos de ser productos originales para el medio cinematográfico, surgieron como adaptaciones de obras previas. Así, los exitosos largometrajes de Hideo Nakata *The Ring* (*Ringu*, 1998) y *Dark Water* (2002) provenían de las novelas de Kôji Suzuki; *Kuchisake-onna* (*Carved*, Kôji Shiraishi, 2007) se basaba en la leyenda urbana de la mujer con la cara cortada; y ciertos videojuegos de terror también fueron llevados a la gran pantalla, como es el caso de *Parasite Eve* (Masayuki Ochiai, 1997) o *Forbidden Siren* (Yukihiko Tsutsumi, 2006). Dentro de estos trasvases encontramos, evidentemente, numerosas películas de terror basadas en cómics japoneses, como la saga *Eko Eko Azarak*, que cuenta con seis films realizados entre 1995 y 2006 basados en la obra de Shinichi Koga; la sangrienta *Ichi, the killer* (Takashi Miike, 2001), adaptación de un cómic de Hideo Yamamoto; o *Premonition* (Norio Tsuruta, 2004), basada en el manga de Jiro Tsunoda.

El terror surge como contenido temático en el cómic japonés hacia finales de los años cincuenta, con la irrupción del *gekiga manga* y sus historias plagadas de relatos truculentos en torno a misterios y crímenes. Shigeru Mizuki y Yoshiharu Tsuge son considerados como los primeros creadores en trabajar este género de forma continuada, aunque es posible señalar ciertas obras inspiradas en lo sobrenatural realizadas por

Osamu Tezuka, como *Vampiros* (バンパイア, 1966-1967). Tal como señala Alfons Moliné, "desde mediados de los 60, con la aparición de las primeras publicaciones de *manga* específicamente para adultos, aparecen los primeros creadores especializados en el *manga* de terror puro, no apto para menores" (2003: 241). Entre estos autores debemos destacar a Hideshi Hino, Suehiro Maruo y Kazuo Umezu, cada uno de ellos con un estilo bien definido que dejaría su impronta en las sucesivas generaciones. Durante los años noventa, y coincidiendo con la revitalización del horror en el medio cinematográfico, se produce un auténtico *boom* del manga de terror con la llegada de publicaciones especializadas íntegramente en este género, como *Halloween*, y la aparición de nuevos autores (Moliné, 2003: 243). Entre esta nueva ola podemos destacar a la autora Kanako Inuki o a Minetaro Mochizuki, aunque probablemente la figura más reconocida sea Junji Ito. El auge del cine y el cómic de terror se benefició de una simbiosis recíproca, pues los largometrajes de terror japonés más populares, como *The Ring* o *La maldición* (*Ju-on*, Takashi Shimizu, 2002), fueron transformados en historias de manga y publicados en revistas, si bien en la mayoría de los casos estos cómics no eran más que un calco del guión y las imágenes de la película.

En términos generales, la categoría del horror en el cómic japonés es bastante amplia y se nutre de multitud de referentes e influencias, por lo que nos encontramos ante una de las ramificaciones del manga más ricas y heterogéneas. Estas obras no sólo se basan en el propio folclore japonés, repleto de leyendas y mitos sobre fantasmas, demonios, duendes y demás criaturas sobrenaturales, sino que han absorbido numerosas referencias procedentes de la literatura, la religión y la mitología occidental así como de otros medios de expresión, principalmente el cine (Bryce y Davis, 2010: 38). Por ello, a través del análisis de la adaptación cinematográfica de varios mangas pertenecientes al

género del terror se pretende reflexionar sobre la representación de lo horroroso en el cómic y en el cine; sobre las estrategias utilizadas para transmitir el impacto, la sorpresa y la repulsión propias de este género; así como sobre las convenciones narrativas más habituales dentro del manga de terror. Del mismo modo, también se prestará una especial atención a las características socioculturales que matizan y dan forma a los cómics y películas japonesas analizados en tanto que nos permiten conocer los miedos, preocupaciones y ansiedades de la sociedad nipona¹. A continuación se introducen las obras estudiadas.

Tomie (富江) es un *manga* de terror creado por Junji Ito. De hecho, fue su primer gran éxito y prácticamente es la obra a la que debe su fama. Este cómic se compone de tres volúmenes que fueron publicados en los años 1990, 1995 y 2000 en Japón y cuyos capítulos fueron serializados en las revistas *Monthly Halloween* (月刊ハロウィン, *Gekkan Halloween*) y *Nemuki* (ネムキ). Dicha obra presenta distintas historias independientes vinculadas entre sí por la presencia de Tomie, una joven tan bella y atractiva que todos los hombres que entran en contacto con ella terminan enamorándose hasta perder la razón y, en un ataque de celos, suelen asesinarla violentamente. Pero Tomie es inmortal y tiene la capacidad de multiplicar su cuerpo, por lo que siempre vuelve a la vida. Hasta la fecha se han realizado nueve adaptaciones² al medio

¹ “An understanding of popular horror films provides a mechanism for recognizing a nation’s distinctive viewpoint. What people within a given culture fear and how they relate to and deal with such fears in daily life are key indicators of a society’s consciousness. Indeed, an understanding of a culture’s consciousness is difficult, if not impossible, without first understanding its deepest fears. This is where the horror film comes into play. It is a fear barometer, registering the levels of a national awareness” (Sumpter, 2006: 19).

² *Tomie* (Ataru Oikawa, 1999), *Tomie: Another Face* (Toshiro Inomata, 1999), *Tomie: Replay* (Tomijiro Mitsuishi, 2001), *Tomie: Rebirth* (Takashi Shimizu, 2001), *Tomie: Forbidden Fruit* (Shun Nakahara, 2002), *Tomie: Beginning* (Ataru Oikawa, 2005), *Tomie: Revenge* (Ataru Oikawa, 2005), *Tomie vs Tomie*

cinematográfico, por lo que *Tomie* se ha convertido en una de las sagas de películas basadas en cómics más extensas.

También es obra de Junji Ito el cómic *Uzumaki* (うずまき), el cual fue publicado en la revista *Big Comics Spirits* (ビッグコミックスピリッツ *Biggu Komikku Supirittsu*) durante 1998 y 1999 para luego ser recopilado en tres volúmenes. Su argumento transcurre en un pequeño y tranquilo pueblo japonés llamado Kurouzo que pronto se verá terriblemente transformado por la maldición de las espirales que cae sobre sus habitantes. La protagonista, la joven Kirie, será testigo de los extraños y terroríficos acontecimientos que irán sucediendo en Kurouzo sin poder hacer nada por impedirlo. La versión cinematográfica de este cómic fue dirigida por el cineasta japonés Higuchinsky, nombre artístico de Akihiro Higuchi, y se estrenó en Japón en febrero del año 2000.

Mail (メール) es un cómic de terror de Housui Yamazaki que fue serializado en la revista *Shounen Ace* (月刊少年エース *Gekkan Shōnen Ēsu*) entre el 2003 y el 2004. Ha sido recopilado en tres volúmenes y su argumento se centra en Reiji Akiba, un detective privado que se encarga de investigar casos extraños y fenómenos paranormales en los que intervienen fantasmas. Gracias a su pistola, Akiba tiene la posibilidad de exorcizar las almas errantes y capturarlas. Iwao Takashi fue el encargado de llevar a la gran pantalla este cómic en un film estrenado en julio de 2004 en Japón

Por último, el cómic *Kami no hidarite akuma no migite* (神の左手悪魔の右手, *La mano izquierda de Dios, la mano derecha del Diablo*) es una obra de Kazuo Umezu publicada en la revista *Big Comics Spirits* (ビッグコミックスピリッツ, *Biggu Komikku Supirittsu*) entre 1986 y 1989, siendo recopilada posteriormente en seis tomos.

(Tomohiro Kubo, 2007), y *Tomie Unlimited* (Noboru Iguchi, 2011). Esta última entrega no ha sido analizada, por lo que en este capítulo nos centraremos en las ocho películas iniciales de la saga.

La obra recoge varias historias protagonizadas por Sou Yamabe, un niño con amplios poderes extrasensoriales que le permiten predecir el futuro, ver fantasmas y transformar la realidad a través de sus sueños. Cuando esto ocurre, se desvela que Sou tiene la mano izquierda de Dios, capaz de curar y devolver la vida, y la mano derecha del Diablo, de gran capacidad destructiva. La versión cinematográfica de esta obra se estrenó en julio de 2006 y fue dirigida por el cineasta Shusuke Kaneko.

4.2. Análisis de los aspectos formales.

Podemos incluir en el género del cómic de terror todas aquellas obras que tienen el objetivo de provocar en el lector sensaciones de desasosiego, angustia, miedo, disgusto, repugnancia u horror. Para ello el relato se articula de una determinada forma alrededor de una trama argumental generalmente perturbadora y haciendo uso de las particularidades de la imagen secuencial del cómic. En este sentido, se hace necesario reflexionar sobre la capacidad del cómic para representar lo terrorífico y el modo de transmitir las sensaciones de repulsión, sorpresa e impacto a través de la imagen. Como veremos, en el caso del cómic japonés encontramos determinadas convenciones iconográficas y narrativas que, en numerosas ocasiones, son trasladadas al medio cinematográfico con efectividad.

Una característica general del cómic de terror japonés es la preeminencia de un estilo de dibujo más bien realista en comparación con otros tipos de manga, si bien es cierto que hay notables excepciones³. Este tipo de dibujo permite a los creadores construir un universo aparentemente normal y cotidiano, cercano a nuestro propio mundo, hasta que se produce la irrupción del elemento terrorífico, que puede ser muy variado. La

³ La obra de autores como Hideshi Hino o Kanako Inuki presenta un dibujo más bien icónico.

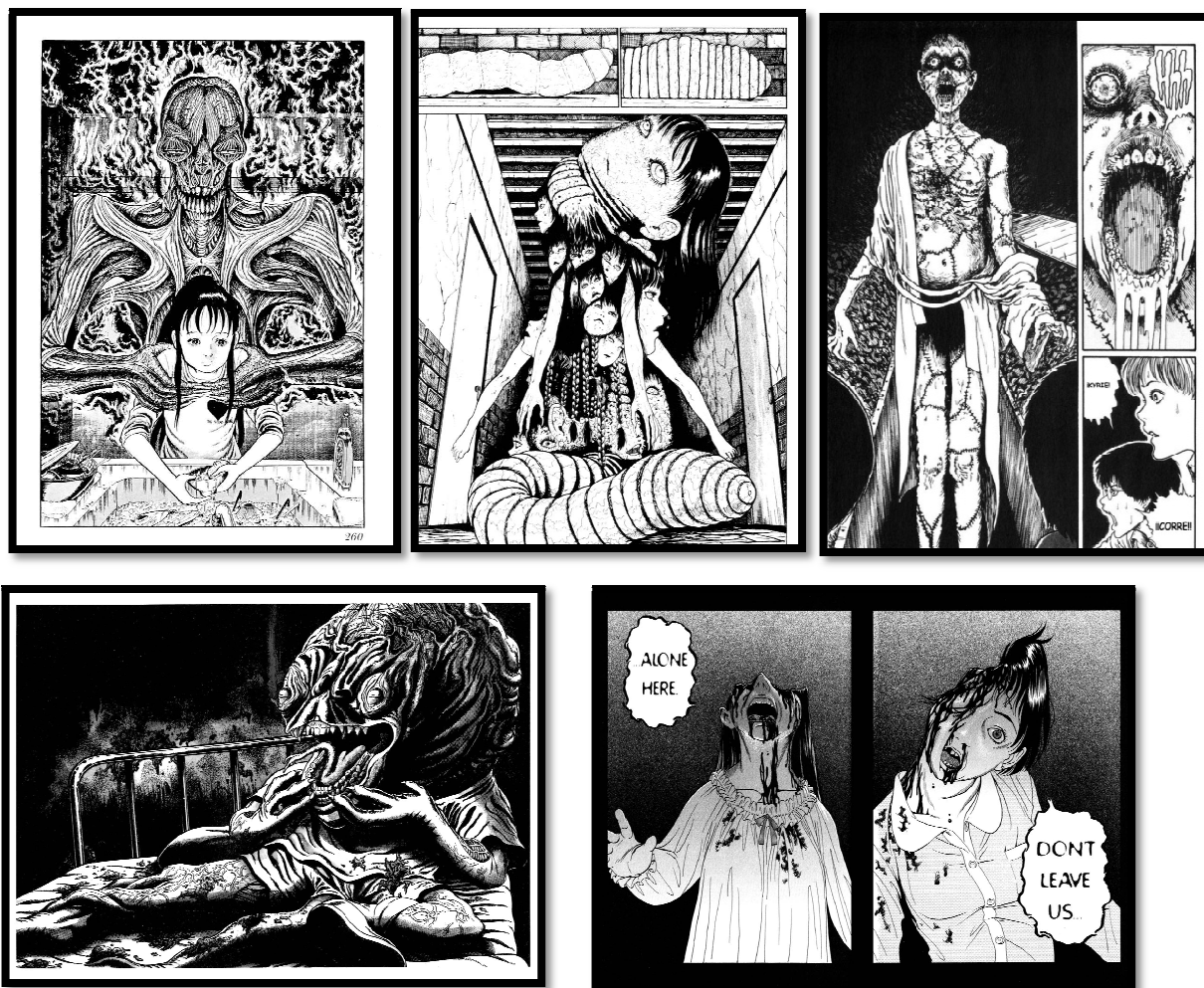
plasmación de estos elementos siniestros y horribles suele caracterizarse por su impacto visual, pues generalmente aparecen todo tipo de seres, criaturas o entidades cuya función es provocar un escalofrío en el lector así como multitud de acciones truculentas o desagradables. Y, para ello, muchos autores modifican ligeramente el tipo de dibujo cuando se trata de representar imágenes terroríficas. Así pues, en el manga de terror encontramos un uso habitual de lo que McCloud denomina "efecto máscara", el cual consiste en combinar diferentes estilos de dibujo en una misma obra para realzar determinados personajes, objetos o situaciones. Así, mientras la mayoría de viñetas generalmente son dibujadas de una manera más bien sencilla para facilitar la identificación del lector, la representación de los elementos grotescos y terroríficos viene marcada por un estilo de dibujo mucho más realista y detallado, lo cual aumenta el impacto de la ilustración (McCloud, 1993: 44). En los cómics analizados para este capítulo encontramos una amplia galería de seres monstruosos y siniestros, tales como diversos tipos de fantasmas y espectros que permanecen en el mundo de los vivos; asesinos en serie que se dedican a mutilar a jovencitas; personas con deformidades físicas o terribles marcas como cicatrices; espíritus malignos capaces de poseer a los personajes; fuerzas sobrenaturales que provocan todo tipo de desgracias así como mujeres que vuelven a la vida a pesar de ser asesinadas una y otra vez. En todos estos casos, las imágenes del manga de terror enfatizan considerablemente los rasgos físicos más escabrosos de estos personajes, los cuales aparecen en viñetas de gran tamaño para causar un mayor impacto visual. Así, el lector puede recrearse en los detalles más truculentos y desagradables de estos monstruos puesto que al dominar el tiempo del relato puede inspeccionar con su mirada todos los recovecos de esos dibujos siniestros. Por ejemplo, en las imágenes de la figura 1 podemos contemplar cuidadosamente la anatomía de

zombies, fantasmas o monstruos con la "seguridad" que nos otorga la distancia que nos separa de ellos. Si en nuestra vida real nos encontráramos con algún ser similar a los de la figura 1 probablemente huiríamos presas del pánico sin echar la vista atrás. No nos detendríamos a comprobar si el *zombie* conserva las uñas o si nuestro asesino tiene algún diente torcido. En este sentido, la imagen terrorífica del cómic permite saciar nuestra pulsión escópica en tanto que, aunque nos resulte desagradable o repugnante, nos da la oportunidad de inspeccionar esos seres grotescos a fondo. No obstante, aunque nos sintamos a salvo porque esas criaturas se encuentren dibujadas sobre un papel, la visión de esos seres abominables es más prolongada y extensa que en otros medios. A diferencia de la literatura de terror, en la que el lector tiene que imaginar por sí mismo el aspecto de lo terrorífico, o del cine, donde el flujo de imágenes y el rápido montaje delimitan lo que el espectador puede ver, en el cómic nos encontramos frente a frente con lo que provoca nuestro miedo. Y, conforme más tiempo observamos estos perturbadores dibujos, mayor y más intensa es la sensación de desasosiego que provocan. Las imágenes pavorosas del cómic de terror japonés se clavan en nuestras retinas y terminan por instalarse en nuestro imaginario de una forma definida y nítida, congeladas en la pose en la que nos asaltaron.

Algunos de estos seres terroríficos presentan una iconografía muy definida que ha sido codificada socioculturalmente a lo largo de la historia de la cultura japonesa⁴. Es el caso de los fantasmas, pues Sumpter afirma que la imagería del espectro japonés

⁴ Pandey señala que el manga de terror toma elementos formales del arte tradicional japonés y explica que en el mundo medieval las imágenes terroríficas tenían un evidente propósito didáctico vinculado a ideas y motivos religiosos. Utiliza como ejemplo los pergaminos con ilustraciones del infierno, en los que se veía las torturas que esperaban a aquéllos que caían en uno de los 128 infiernos budistas (2008: 221).

Figura 1: Seres grotescos dibujados con sumo detalle



Viñetas extraídas de *Kami no hidarite akuma no migite* (arriba izquierda), *Tomie* (arriba centro), *Uzumaki* (arriba derecha), *Kami no hidarite akuma no migite* (abajo izquierda) y *Mail* (abajo derecha).

puede rastrearse hasta el periodo Edo (1600-1868), cuando a través de la literatura y el arte se configuraron las características esenciales del fantasma nipón. En su opinión, el concepto de *yūrei* (幽霊 “espíritu apenas visible, espectro, aparición, fantasma”) surge a partir de ideas religiosas procedentes de la moral budista y conceptos sintoístas como los de purificación y corrupción (2006: 7). En muchas historias de fantasmas la moral budista

se manifiesta a través del modo en que los espectros vuelven para castigar a aquellos que los habían dañado en vida, es decir, ejercen una especie de justicia contra aquellos que cometen crímenes. En cuanto a los conceptos de pureza y suciedad, cabe señalar que en la religión sintoísta existen numerosos elementos que causan contaminación espiritual, entre ellos la menstruación, el parto, los abortos o la muerte (Sumpter, 2006: 8). Como vemos, varios de estos elementos están relacionados íntimamente con la mujer, por lo que no es de extrañar que gran parte de los fantasmas que aparecen en el folklore japonés sean femeninos⁵. Así pues, durante el periodo Edo se produce la codificación iconográfica del fantasma japonés femenino, el cual se caracteriza por el largo cabello, por vestir un kimono blanco, por dejar caer las manos como si no tuviera fuerza en ellas y por carecer de pies. Según Sumpter, la extensa melena simboliza que su muerte ocurrió de forma no natural y que el fantasma sigue vinculado al mundo terrenal. La vestimenta blanca surge de la costumbre de enterrar a los muertos con ropajes de ese color durante dicho periodo histórico, de ahí su conexión con los que regresan de la muerte. Las manos inertes y sin vida sirven para distinguir a estas mujeres de aquellas que están vivas, lo cual tiene su origen en convenciones pictóricas en tanto que era habitual retratar a las mujeres sosteniendo algo entre sus manos (una carta, un pliegue del vestido, un peine o una sombrilla). Por su parte, la falta de pies es una contribución del teatro kabuki puesto que durante las representaciones de historias de fantasmas el actor que interpretaba al espectro solía ser colgado con cuerdas y suspendido en el aire para evidenciar su

⁵ "The tendency to perceive women as impure and defiled, and above all to focus on deaths that occurred under unfortunate circumstances, greatly accounts for the proliferation of female spirits in Japanese ghost stories" (Sumpter: 2006: 9).

naturaleza antinatural. Los largos kimonos que vestían hacían que sus pies quedaran ocultos, por lo que dicho rasgo comenzó a atribuirse a los *yûrei*.

Tanto el *manga* como el cine de terror japonés han recogido esta convención iconográfica, por lo que es muy habitual encontrar fantasmas femeninos vestidos de blanco y con largas cabelleras, aunque también pueden aparecer distintas variaciones. De hecho, en el exitoso film *Ringu*, el espectro tiene piernas y alza sus brazos de forma amenazante pero, aun así, se mantiene la esencia del fantasma japonés. En el cómic *Mail* y su adaptación cinematográfica encontramos numerosos ejemplos de espectros en tanto que el protagonista es un exorcista que se dedica a liberar a estas almas errantes y permitirles ascender al paraíso. Los fantasmas de esta obra aparecen siempre vinculados a espacios o personas que tienen una relación especial con su muerte. Si una persona encuentra la muerte de forma violenta en una habitación o lugar concreto, es muy probable que su espíritu permanezca en los alrededores y ataque a quienes se adentren en ellos. Si, por consiguiente, es una persona quien causó su muerte o murieron albergando fuertes sentimientos por alguien, es posible que ese fantasma persiga, aceche o intente poseer de algún modo a esa persona a través de sus maldiciones. En cuanto a su aspecto, los fantasmas del manga *Mail* son diversos y variados entre sí. En términos generales, mantienen la misma imagen de la persona que fueron en vida pero es posible encontrar numerosos rasgos perturbadores y desagradables como poses extrañas, expresiones faciales siniestras o la presencia de heridas físicas explícitas. A la hora de sus apariciones, podemos distinguir entre aquellos que se muestran a sí mismos de forma espectral y los que poseen a personas vivas para manifestarse. En el primer caso, el fantasma es mostrado en el cómic como una entidad etérea y volátil pero con una forma humana definida que puede traspasar paredes y ejercer algún tipo de fuerza física sobre los

humanos, especialmente agarrarlos y empujarlos. A la hora de trasladar a la gran pantalla estas apariciones, encontramos como principal recurso la caracterización de los actores como fantasmas a partir del vestuario, el maquillaje y el peinado así como a través de la actuación. Los actores que interpretan a fantasmas utilizan poses estáticas, miradas penetrantes y profundas así como gestos sombríos. En algunos casos encontramos fantasmas que caminan arrastrándose por el suelo o cuyos movimientos resultan completamente antinaturales y desagradables. También se aprecia el uso de maquillaje de tonos verdosos en la aparición de un niño fantasma en la película *Mail*, lo cual le otorga un aspecto menos sólido y más voluble, similar a un líquido. En otra escena el fantasma es recreado íntegramente por ordenador a través de animación digital puesto que su tamaño aumenta considerablemente y emerge de una pared. En este caso encontramos una especie de masa acuosa de tonos grisáceos y azulados que presenta rasgos humanos en su rostro (figura 2). En cuanto a los humanos poseídos por fantasmas, esta situación se manifiesta tanto en el cómic como en la película a partir de una representación concreta de la persona poseída, la cual aparece con los ojos muy abiertos o en blanco y con una expresión ausente y siniestra. Su voz y su discurso son entrecortados, pues es el espectro quien se comunica a través de su cuerpo. También es posible que se represente al mismo tiempo a la persona y al fantasma que la posee. En este caso es habitual mostrar a la persona con la imagen del espectro a su alrededor. En la película de *Mail* se recurre a las técnicas digitales para sobreponer la imagen del fantasma de mujer sobre el niño al que ha poseído. Nuevamente, el fantasma aparece como una especie de humo con forma definida y color pálido (figura 3).

Figura 2: Fantasmas



Viñetas y fotogramas extraídos de *Mail*.

Figura 3: Humanos poseídos por fantasmas



Viñetas y fotogramas extraídos de *Mail*.

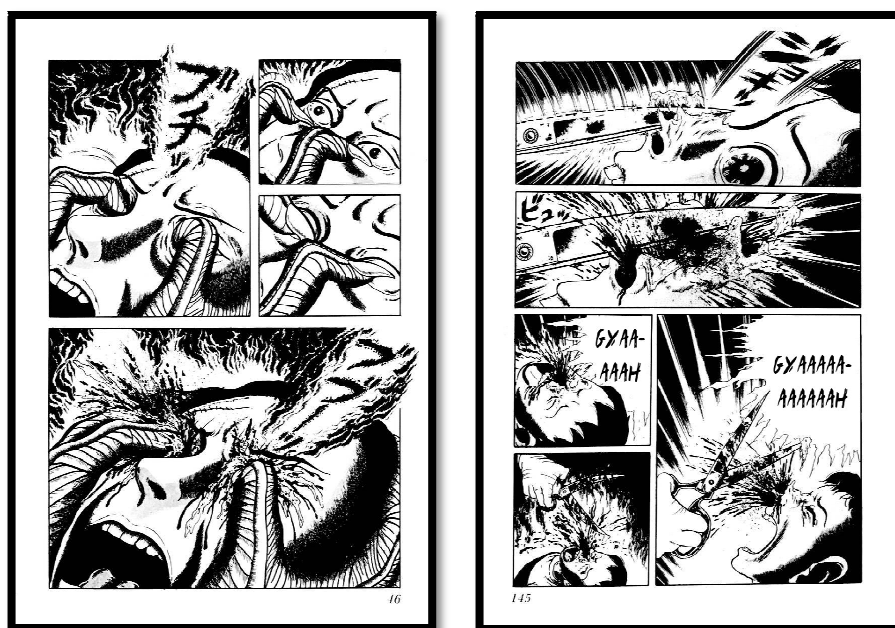
Sin duda, la iconografía del fantasma es un aspecto propio de la cultura y el arte japonés que no podemos atribuir específicamente al manga, por lo que resulta interesante observar la representación de un ser monstruoso original del cómic que, a partir de su traslado cinematográfico, ha alcanzado una cierta popularidad. Se trata de Tomie, el personaje que da título a la obra de Junji Ito. En su caracterización cinematográfica inicial, Tomie aparece representada como una mujer joven cuya edad habitualmente se sitúa entre los 18 y los 26 años. No obstante, en películas como *Tomie Replay* y *Tomie vs. Tomie* encontramos en breves secuencias a Tomie con forma de niña de unos 7 u 8 años. En cualquier caso e independientemente de la actriz que interprete al personaje, las características físicas de Tomie son siempre las mismas: es una mujer muy hermosa, delgada, pálida, con el cabello largo y oscuro. Casi siempre lleva la melena suelta de modo que caiga sobre sus hombros salvo en *Tomie: Forbidden Fruit*, pues en esta película la protagonista lleva un peinado distinto. El rasgo característico que identifica al personaje así como a sus clones es un pequeño lunar bajo su ojo izquierdo. Tomie siempre lleva este lunar y en todas y cada una de las películas encontramos un plano detalle del ojo izquierdo en el que aparece con claridad el lunar. Respecto a su vestuario, este personaje suele vestir faldas, vestidos, así como los típicos uniformes escolares de falda corta y suéter. En términos generales, su vestimenta tiene fuertes connotaciones cromáticas puesto que en la mayoría de sus apariciones Tomie viste prendas de color rojo, negro o blanco. La simbología resulta evidente pues todas estas tonalidades se vinculan a la sangre, la pasión, la muerte y la vida, elementos fundamentales de la narrativa de los films. La imagen de Tomie es mucho más heterogénea en el cómic, donde aparece en distintas edades, con peinados diferentes que van desde el pelo muy corto a las trenzas y con una gran variedad de vestuario. Así pues, podemos concluir que a pesar de que la saga fílmica

haya contado con numerosos directores y actrices para recrear las desventuras de Tomie, existe un evidente patrón común en la construcción icónica de la Tomie cinematográfica.

En la adaptación cinematográfica del cómic de terror japonés se aprecia una gran fidelidad al cómic original en lo que a la apariencia de los personajes y los monstruos respecta. Los personajes principales de *Uzumaki* y *Mail* tienen el mismo aspecto que en los cómics gracias a la caracterización de los intérpretes. No obstante, existe una diferencia gradual en la representación de la violencia y los detalles más escabrosos. En este sentido, las imágenes del cómic resultan más perturbadoras y explícitas que las del cine, donde se suavizan las escenas de violencia extrema. Así pues, aunque encontremos una traslación prácticamente total de los mismos eventos violentos, como ocurre en la secuencia de la decapitación de las chicas en *Kami no hidarite akuma no migite*, la versión cinematográfica no resulta tan escabrosa como la del cómic. El estatismo, la representación icónica de las acciones, las líneas cinéticas, las expresiones exageradas y los encuadres del manga hacen que la secuencia sea mucho más impactante sobre el papel que en la pantalla. Podemos apreciar, además, la tendencia de ciertos cómics a recrearse en acciones violentas extremas a través de secuencias en las que se muestra de forma explícita y con todo detalle agresiones dolorosas como mutilaciones o dedos rasgando ojos (figura 4).

En muchos casos, la violencia ejercida en las obras analizadas o los eventos más grotescos tienen como principal objeto el cuerpo humano. Así, en el cómic de terror japonés es posible encontrar multitud de imágenes desagradables en las que los protagonistas (más bien víctimas) sufren todo tipo de transformaciones, agresiones o modificaciones antinaturales en sus cuerpos (figura 5). En el caso de *Uzumaki*, podemos

Figura 4: Violencia explícita en el cómic

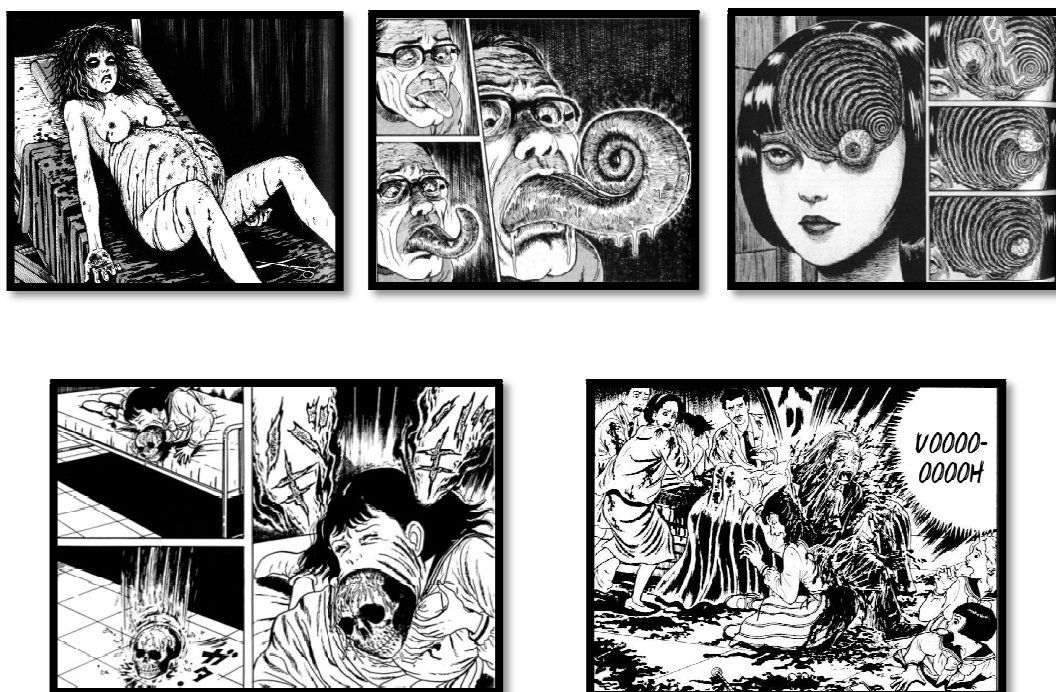


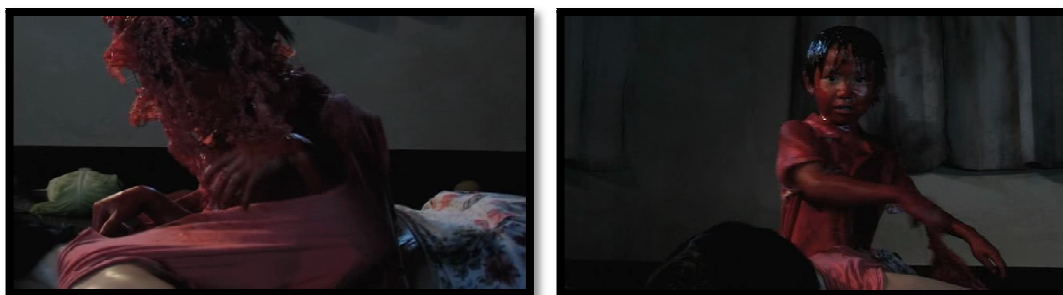
Viñetas extraídas de *Kami no hidarite akuma no migite* (las viñetas deben leerse de izquierda a derecha)

destacar cómo las espirales ejercen una influencia nefasta en los habitantes del pueblo hasta el punto de que cierto personaje desea convertirse en una espiral humana, una cicatriz se transforma en una espiral succionadora, dos adolescentes enrollan sus cuerpos entre sí como si estuvieran hechos de goma o la gente se transforma en caracol cuando una espiral aparece en sus espaldas. Una de las situaciones más grotescas de esta obra se vive en un hospital, donde bebés recién nacidos desean volver por la fuerza al vientre materno gracias a la ayuda de un cirujano enloquecido. En general, el cuerpo humano en el manga de terror japonés es un elemento mutable, desconocido, siniestro y ajeno a la persona que lo habita. Es el objeto de actos violentos físicos, como mutilaciones o agresiones, y también una entidad usurpable por fantasmas y otras criaturas, que pueden poseer los cuerpos de los personajes y anular así cualquier atisbo de la conciencia propia. Además, el cuerpo en estas obras puede ser utilizado como una especie de portal capaz de

comunicar distintos espacios y tiempos. En un episodio de *Kami no hidarite akuma no migite*, la hermana del protagonista queda ligada a una habitación concreta y comienza a vomitar todo lo que esa estancia contiene: barro, calaveras, huesos humanos y todo tipo de objetos. Incluso su propio hermano surge de ella misma, a través de su espalda, empapado en sangre y rasgando la carne de la muchacha. Una escena similar podemos encontrar en *Tomie vs Tomie*, donde la auténtica Tomie emerge del cuerpo de su amado a través de su vientre, como si de un dantesco nacimiento se tratara.

Figura 5: El cuerpo humano como elemento grotesco





Viñetas extraídas de *Uzumaki* (fila superior), *Kami no hidarite akuma no migite* (fila central), y fotogramas procedentes de *Kami no hidarite akuma no migite* (fila inferior)

Otro elemento esencial del apartado gráfico del cómic de terror es la materialización visual de la energía maligna y perturbadora que generan los elementos terroríficos. En muchas de estas obras se plasma gráficamente el aura siniestra que emana de los asesinos o de las criaturas sobrenaturales así como el estado alterado de aquellos que han sido poseídos o están bajo la influencia de algún ente demoníaco (figura 6). En el cine es mucho más complicado representar este estado emocional de los personajes pero, no obstante, encontramos ciertos recursos como la manipulación del color de la imagen durante un breve instante, tal y como ocurre en el film *Uzumaki*. Sin embargo, el principal modo de trasladar estas percepciones de los personajes al medio cinematográfico consiste en utilizar la banda sonora de la película para, a través de la música o determinados efectos sonoros, reproducir la sensación de tensión, inseguridad y peligro que transmiten esas energías malignas. En lo referente a las expresiones exaltadas de los personajes, que muestran el terror más absoluto a través de ojos y mandíbulas desencajadas, cabe señalar el modo en que Higuchinsky utiliza un efecto deformante en los rostros de los actores de *Uzumaki* para mostrar las miradas aterrorizadas de los personajes (figura 7). Se trata de un intento de trasladar a la gran pantalla las excesivas reacciones de los personajes de los

cómics, lo cual tiene como efecto una cierta sensación de extrañamiento en el espectador, si bien cumple con creces la intención de transmitir la impresión de terror absoluto.

Figura 6: Representación del aura maligna



Viñeta y fotograma procedentes de *Tomie*.

Figura 7: Efecto deformante para expresar el terror en *Uzumaki*



Fotograma extraído de *Uzumaki*.

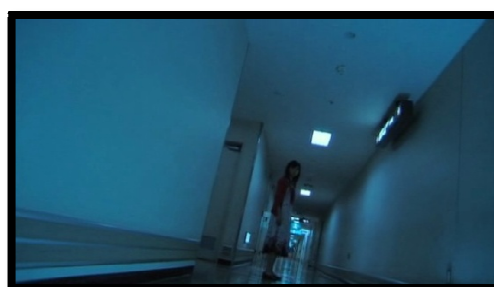
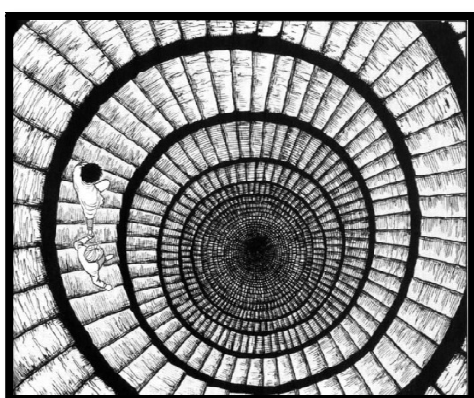
Sin duda, Higuchinsky ha demostrado ser el director más osado y con más inventiva visual a la hora de trasladar al cine las perturbadoras imágenes del manga de

terror. En su adaptación de *Uzumaki* utiliza toda una serie de estrategias para transmitir el ambiente siniestro y extraño de un pueblo maldito por las espirales. Utilizando la espiral, una figura geométrica que atrae la mirada de quien la observa, como motivo fundamental de la película, el director desarrolla diversos mecanismos para mostrar el influjo de esta forma circular. Así, podemos apreciar diversos movimientos de cámara circulares; un extraño montaje en una determinada secuencia en la que cada plano aparece en una posición diferente de modo que el personaje mostrado va girando progresivamente en la pantalla; o multitud de pequeñas espirales insertadas digitalmente que aparecen en el cielo, en el agua, en la tierra o en los ojos de los personajes. En algunos planos incluso se introduce una espiral durante algunos *frames* en un intento de lanzar imágenes "subliminales", como si las espirales se hubieran apoderado de la propia película. Otras estrategias usadas para transmitir la extrañeza se basan en la puesta en escena, como cuando vemos a una persona caminando hacia atrás o a los alumnos de un instituto todos parados y en silencio como si fueran estatuas. También se juega en diversas ocasiones con la velocidad de la imagen, que puede ser acelerada o mostrada en cámara lenta, así como con violentos *zooms* y fundidos de imágenes, todo ello con la intención de crear una imaginería perturbadora. A todo esto debemos unir una banda sonora plagada de efectos de sonido siniestros y desagradables así como de melodías monótonas, lo cual contribuye a generar la sensación de extrañeza, agobio e irrealidad. No obstante, pese a que su estética sea bastante peculiar, el film no llega a resultar tan siniestro y aterrador como el cómic porque sus recursos llaman la atención excesivamente sobre sí mismos y rompen la inmersión del espectador.

En cuanto al apartado visual, también debemos señalar las perspectivas oblicuas y deformantes que aparecen de forma abundante en el cómic de terror japonés. Este tipo

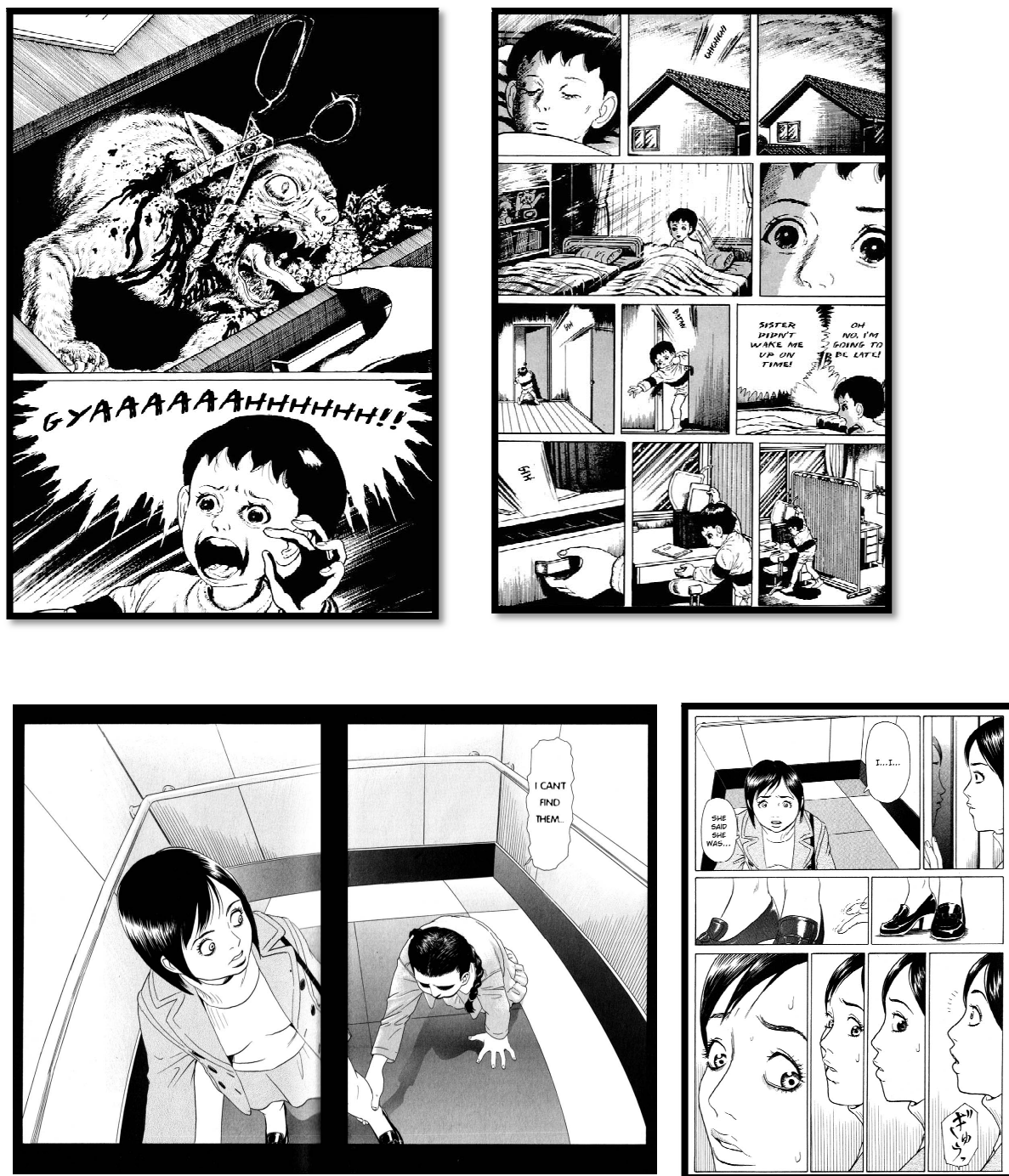
de encuadres, con pronunciados picados y contrapicados, ayuda a crear imágenes impactantes y sobrecogedoras en las que, a la extrañeza de los seres plasmados, se une un punto de vista antinatural. Dicho recurso ha sido trasladado de forma efectiva al medio cinematográfico, donde encontramos perspectivas aberrantes así como planos captados con objetivos de gran angular en los que la imagen se distorsiona y las líneas rectas aparecen curvas (figura 8). Del mismo modo, el cómic japonés de terror también utiliza la naturaleza secuencial del medio para generar sorpresa en el lector a través de una determinada distribución de las viñetas. Esta estrategia consiste en crear el impacto de un momento sorprendente a partir de ofrecer una serie de viñetas pequeñas para, al pasar la página, ofrecer una viñeta de mayor tamaño (puede ocupar incluso una página o página doble) en la que se muestra una imagen desagradable o truculenta. Al controlar el flujo de lo que el lector puede ver, el dibujante puede llegar a sobresaltarlo al insertar una viñeta perturbadora de gran tamaño en la que se muestra un elemento de horror a través de una perspectiva cercana o extrema. Así, al igual que ocurre en el cine de terror, el cómic organiza el montaje de las imágenes jugando con los encuadres y las perspectivas para crear un cierto sentido del ritmo y construir un suspense visual que se rompe con la abrupta irrupción de lo terrorífico (figura 9). Este procedimiento es fácilmente imitable en el medio cinematográfico a través del montaje insertando inesperadamente un plano detalle de algún elemento desagradable y rompiendo así el clima de tranquilidad previo. De hecho, en el medio cinematográfico también es posible usar la pista sonora para intensificar esta sorpresa y hacer el susto más efectivo.

Figura 8: Perspectivas extremas y deformadas



En orden descendente, viñetas extraídas de *Tomie* (superior y centro) y *Uzumaki* (inferior). Fotogramas extraídos de *Mail* (primero y segundo), *Tomie* (tercero) y *Uzumaki* (cuarto).

Figura 9: Generación de impacto a través del tamaño de las viñetas



Viñetas extraídas de *Kami no hidarite akuma no migite* (superior) y *Mail* (inferior). Las imágenes deben ser

leídas de izquierda a derecha.

Por último, es posible señalar un detalle curioso como es la presencia en la película de los creadores originales del cómic. Mientras que en *Uzumaki* encontramos un cartel en el que se aprecia una fotografía y un autorretrato de Junji Ito, en *Kami no hidarite akuma no migite* el propio Kazuo Umezu realiza un cameo. Umezu es una figura con cierta notoriedad en Japón y, desde que una tendinitis aguda lo forzara a dejar el mundo del cómic en 1995, ha dirigido su creatividad hacia otras formas de expresión como la televisión, el cine o la arquitectura⁶. En ambos casos, la presencia de los creadores originales del manga en el que se basa la película pone en marcha una serie de conexiones y referencias que sólo el aficionado al cómic podrá descubrir y valorar (figura10), generando así una broma intertextual que enriquece el producto audiovisual y vincula su conexión con la obra de origen.

Figura 10: Presencia de los autores de manga en los films.



Fotogramas extraídos de *Uzumaki* (izquierda) y *Kami no hidarite akuma no migite* (derecha)

⁶ Biografía de Kazuo Umezu incluida en su página web oficial <http://umezz.com/es/index.htm> (consultada el 9 de febrero de 2011).

4.3. Análisis del trasvase de contenidos narrativos.

Una característica notable de la sociedad japonesa en comparación con la mentalidad europea es el alto porcentaje de personas que creen en fenómenos sobrenaturales tales como fantasmas o maldiciones. Aguilar señala que "la sensibilidad religiosa está tan arraigada, supone un valor tan grave en la mentalidad nacional, que poca gente, incluso con un elevado nivel cultural, duda de la coexistencia entre unas fuerzas inmateriales y las comúnmente admitidas" (2003: 22-23). Ello explicaría la gran cantidad de mitos y leyendas populares de temática terrorífica que desde la Edad Media han sido contadas, escuchadas y escenificadas en Japón. Tradicionalmente estas historias de terror reciben el nombre de *kaidan*⁷ y forman una parte importante del folklore nipón. Dichos relatos, lejos de permanecer inmutables, se han ido transformando a lo largo de los siglos al vincularse con nuevas fuentes de horror, tales como la bomba atómica, la tecnología o los cambios sociales. Así, al igual que la estética y la iconografía del manga de terror se inspiraba en la tradición cultural japonesa, los temas y estructuras narrativas del cómic y del cine de terror japonés pueden ser considerados como prolongaciones o variaciones de estos relatos, basándose así en convenciones previamente establecidas⁸. A continuación

⁷ "In Japan today the general term for frightening ghost stories is *kaidan* 怪談. Although *kaidan* need not evoke fear in the minds of those who hear them, frequently they include elements of horror as well as a revenge motif. Etymologically, the character *kai* 怪 in *kaidan* means "strange, mysterious, rare, or bewitching apparition" while *dan* 談 is similar in meaning to *hanashi* or *katari* (i.e., "talk," or "recited narrative"). Put simply, *kaidan* literally means "a narrative of the strange" (Reider, 2001:80). *Kaidan* es también el título de la recopilación de historias sobrenaturales realizada por Lafacadio Hearn y de la película dirigida por Masaki Kobayashi en 1964, estrenada en España bajo el título *El más allá*.

⁸ "Por otra parte, y también como vehículo de comunicación, tenemos el fenómeno de la transdiscursividad: el cómic - en nuestro caso el de terror- participa de otros discursos para enriquecer el suyo propio. De este modo, en la historieta de terror u horror son continuas las referencias literarias, artísticas, cinematográficas o mitológicas. Este juego de préstamos discursivos se fundamenta en la idea que supone aprovechar una serie de estructuras, códigos y géneros ya consolidados que ofrece la tradición

examinaremos las adaptaciones cinematográficas de cómics de terror japonés para identificar las características que comparten el manga y el cine. Nos centraremos en los temas de estos relatos, en sus principales personajes terroríficos así como en las diferencias respecto al cine de terror occidental antes de comentar individualmente la traslación fílmica de cada cómic analizado.

Tal y como señala Losilla, tanto el cine como el cómic de terror se caracterizan por trascender el concepto de "lo cotidiano" a partir de la aparición de "lo desconocido". En su opinión, esta segunda categoría "constituye la fuente inagotable de la que se han nutrido las distintas artes en su intento de reflejar lo irrefejeable" (1993: 17) a través de seres sobrenaturales como fantasmas, *zombies*, vampiros o psicópatas y conceptos que la mente humana rechaza por impensables e inabarcables, como la propia muerte. Dentro de los múltiples subgéneros que conforman el cine de terror encontramos variaciones estéticas, temáticas y narrativas vinculadas a determinadas tradiciones culturales. Así, pese a las continuas influencias y referencias mutuas, es posible distinguir entre el *slasher* norteamericano, el *giallo* italiano o el *J-Horror*, por citar apenas algunos ejemplos. En este sentido, Galloway propone el término de "*dark cinema*"⁹ ("cine oscuro") para referirse a aquellas producciones que sondan el lado más perverso de la imaginación humana y señala que el cine asiático es profundamente oscuro, transgresor e intenso en este sentido. Esto se debe a varias razones culturales como la religión, la creencia en entidades sobrenaturales o la historia, lo cual termina afectando al contenido del film.

literaria, y adaptarlos a un nuevo lenguaje" (Fernández, Jiménez y Pineda, 2003: 11).

⁹ "Dark cinema is a meta-genre that embraces the macabre and disturbing, shocking and profane, dire and devastating extremes of the contemporary film experience. Dark cinema encompasses the horror genre, but extends to exploitation film, black comedy, psychological thrillers, and police procedurals, as well as certain types of art house fare. The common denominator? The darkness. In my scheme, dark essentially equals death" (Galloway, 2006: 9).

Según este autor, el cine de terror asiático y, más concretamente el japonés, se caracteriza por ser más explícito en la mostración o sugerencia de imágenes truculentas (cita el ejemplo de la muerte de niños pequeños) o por el uso de estructuras narrativas complejas e incompletas en las que el espectador debe encajar los fragmentos y construir la historia por sí mismo¹⁰. Por su parte, Aguilar caracteriza al cine de terror japonés contemporáneo como un género exitoso con multitud de influencias procedentes del extranjero¹¹ que el público autóctono ha abrazado indiscutiblemente, de ahí la proliferación de secuelas, *remakes* y versiones de las historias más populares. Aguilar señala que "se trata de ver las historias de siempre con distintos intérpretes" (2003: 17), por lo que debemos ubicar las adaptaciones de cómics de terror en este contexto de éxito comercial y trasvases transmediáticos.

Si observamos las premisas argumentales de los cómics que adaptan los films analizados podremos hacernos una idea general de las principales narrativas del cine de horror japonés. Estos relatos "organizan sus esquemas alrededor de ciertas figuras centrales que aglutinan en sí mismas la escisión básica entre el ello y el superyo, ya sea mostrándola por transformación (la mayoría de los llamados "monstruos") o en el propio interior de la mente humana (la locura, la psicopatía), en el fondo las dos temáticas principales del género como tal" (Losilla, 1993: 23), a lo que también debemos añadir la

¹⁰ "Leaving things unsaid or obscure is an integral component in Japanese culture, so common that there is a term for it in everyday speech, *aimai*. For this reason, Japanese audiences are more likely to accept a certain degree of ambiguity in film and not immediately interpret it as a flaw or plot problem" (Galloway, 2006: 15).

¹¹ "Los modos y modas del horror occidental, como explicamos antes, penetran con profundidad, condicionando, sobre todo externamente, gran parte del moderno cine japonés de terror, desde la orientación adolescente y la supremacía de los efectos especiales, ora visuales ora de maquillaje, al estilo de planificación, montaje, iluminación y banda sonora, amén de los guiones y hasta los diálogos" (Aguilar, 2003:186).

irrupción de fuerzas incontrolables que escapan a la comprensión y desafían nociones como el tiempo, la existencia y la muerte. Así, la película basada en *Mail* gira en torno a un exorcista que se dedica a purificar las almas errantes de los fantasmas, por lo que recupera temas de los relatos *kaidan* en tanto que su labor consiste en enfrentarse al fantasma y averiguar qué es lo que quiere, es decir, descubrir qué es lo que lo mantiene atado al mundo de los vivos. Aunque la mayoría de los fantasmas permanecen en la tierra por rencor o ira, los cuales resultan muy agresivos, algunos se encuentran atrapados en un tiempo muerto sin poder ascender a los cielos porque tienen alguna tarea pendiente por realizar, como despedirse de alguna persona querida. Por su parte, en *Kami no hidarite akuma no migite* encontramos como elementos terroríficos por un lado, a un psicópata que asesina brutalmente a niñas y jovencitas para luego crear libros ilustrados infantiles narrando sus crímenes y, por el otro, a un niño con poderes sobrenaturales como las premoniciones o la teletransportación que debe enfrentarse al asesino. En el caso del psicópata, debemos señalar que se trata de un hombre con doble personalidad que pasa de ser el padre perfecto a convertirse en un sádico criminal en cuestión de segundos. Por otra parte, en *Uzumaki* el elemento terrorífico es de tipo sobrenatural y tremendamente misterioso pues se trata de una maldición relacionada con las espirales que sacude a un pequeño pueblo haciendo que sus habitantes sufran todo tipo de accidentes, transformaciones y muertes relacionadas con dicha figura. Se trata, en cierto modo, de una fuerza superior y desconocida para el hombre capaz de manifestarse en la propia naturaleza. Por último, en la saga de películas basadas en *Tomie* encontramos a la joven que da título a los films. En este caso, dada la particularidad de encontrarnos con una mujer como villana sobrenatural y agresora, merece la pena detenerse a observar su construcción como personaje.

Tomie goza de una belleza sublime que atrae la mirada de todos los hombres con los que se encuentra. Esta hermosura es su principal arma puesto que gracias a ella consigue que los hombres que contemplan su rostro se enamoren de ella de inmediato. La obsesión por Tomie es tal que estos hombres pierden cualquier capacidad para razonar y terminan siendo marionetas sin voluntad propia cuya única aspiración es acatar las órdenes de Tomie. Pero el destino de Tomie es siempre trágico, pues una y otra vez es asesinada por uno de sus amantes en un arrebato homicida. Esto no supone ningún problema para ella puesto que Tomie tiene la capacidad de volver a la vida. No importa si es estrangulada, apuñalada, desmembrada o quemada viva porque Tomie siempre regresa. Además, Tomie tiene una sorprendente capacidad de regeneración y de cada uno de sus miembros amputados crece una nueva Tomie. Incluso es capaz de poseer los cuerpos de otras mujeres y hacer que se transformen en clones suyos. Así pues, Tomie representa una amenaza total en tanto que, además de ser prácticamente indestructible, hombres y mujeres pueden caer víctimas de su poder,.

La personalidad de Tomie es retorcida y manipuladora pues no duda en aprovecharse de sus encantos para conseguir que los hombres satisfagan sus deseos. Cuando intenta seducir a alguno, despliega una imagen de dulzura y timidez que, unida a su belleza carnal, termina por conquistar a su presa. No obstante, el carácter dulce y apacible de Tomie se revela como una mera máscara en tanto que una vez que tiene a los hombres bajo su control muestra una personalidad autoritaria, fría, calculadora y vengativa. Tomie pasa de ser una chica sumisa y dócil a convertirse en una verdadera harpía capaz de insultar, amenazar y atacar a cualquiera que se interponga en su camino. La personalidad retorcida de Tomie queda especialmente patente en su ira y sus ansias de venganza contra aquellos que le hicieron algún daño. Dado que ella resucita una y otra

vez, no duda en acudir al encuentro de los que acabaron con su vida para rendir cuentas y, a veces, torturarles. Resulta curioso observar que en la mayor parte de las películas de la saga, el personaje acosado por Tomie es la protagonista femenina, normalmente una chica que contrasta en muchos aspectos con Tomie. Cuando la víctima es una mujer, Tomie disfruta humillándola, hiriendo sus sentimientos o torturándola mentalmente. Ella nunca emplea la violencia física puesto que para ello cuenta con los hombres sumidos a su voluntad, dispuestos a todo por cumplir sus deseos y que no dudan en cometer asesinatos si ella lo pide. Los aspectos manipuladores y vengativos de Tomie son constantes en todas las películas de la saga pero encontramos, además, ciertas particularidades psicológicas en las Tomie de algunas películas. La diferencia más interesante es la referente a la actitud del personaje respecto a su destino trágico. Tomie sabe perfectamente que está condenada a morir y resucitar una y otra vez. En algunos films, esta es la gran fortaleza del personaje y la idea que la impulsa a hacer lo que quiera puesto que sabe que, por muchos delitos que cometa o instigue, no le pasará nada. Ella volverá a nacer y volverá a hacer que los hombres pierdan la cabeza. Sin embargo, en películas como *Tomie* o *Tomie: Replay*, la actitud de Tomie ante semejante realidad es bien distinta pues se muestra resentida y cansada. En última instancia, Tomie se queja de que siempre es traicionada por aquellos que dicen amarla y que siempre se encuentra sola. Otro aspecto interesante es la auto-imagen de Tomie puesto que suele enfadarse muchísimo cuando alguien la llama monstruo ("*bakemono*"). Podemos observar que está muy apegada a su naturaleza humana y se considera a sí misma una mujer normal. Cuando, tras intentar seducir o manipular a alguna de sus víctimas, alguien se resiste y la llama "monstruo", Tomie desata su ira y suele manifestar su personalidad retorcida y, en algunos casos, atributos demoniacos.

Tomie ha sido construida exitosamente como un arquetipo reconocible a partir de sus rasgos físicos, psíquicos y la repetición de convenciones narrativas propias (el asesinato de Tomie y su posterior regreso, la seducción, la posesión, la tortura, el enfrentamiento final). Como villano habitual de una extensa saga de películas de terror, Tomie es un personaje estático, lineal y más bien plano (aunque en determinadas películas alcance cierta dimensionalidad) que presenta características estables y bien definidas que se repiten película tras película. En cuanto a la dimensión de Tomie como rol dentro del relato, observamos claramente que se trata de un personaje que aúna en sí mismo la pasividad y la actividad. Tomie es un personaje pasivo en tanto que sufre en numerosas ocasiones la acción de sus enamorados, es decir, los asesinatos. Pero lejos de mantener esa pasividad y limitarse a morir, ella vuelve a la vida una vez tras otra. El regreso de Tomie es una muestra de su naturaleza activa pues ella es la fuente primordial de la acción y quien origina los acontecimientos de los films. En cierto modo, la pasividad de Tomie es simulada puesto que en ciertos casos ella misma provoca su muerte al “traicionar” a sus desquiciados pretendientes. Ella enloquece a los hombres con su belleza, los utiliza, los humilla en algunas ocasiones, para luego seducir a otros hombres. Resulta extraño que un personaje tan activo se deje matar (Tomie nunca huye de sus asesinos ni se defiende ni responde a sus golpes) pero lo cierto es que la muerte no es más que una etapa vital para ella, nada definitivo, por lo que en la pasividad con la que encara sus asesinatos podemos ver simplemente la aceptación y la resignación ante lo inevitable. El rol eminentemente activo de Tomie se manifiesta asimismo en su naturaleza autónoma, influenciadora y modificadora. En última instancia, Tomie es un personaje antagonista que atenta contra el mundo de los protagonistas, amenazando no sólo su raciocinio y su libertad para actuar por sí mismos sino también su identidad y sus vidas. Por ello, resulta

interesante constatar que, en el cómic y el cine de terror japonés, la mujer ocupa el lugar de agresora mucho más a menudo que en el cine occidental. A los numerosos espectros que regresan de la muerte (principalmente femeninos, como ya vimos) y a la propia Tomie podemos sumar muchas otras figuras femeninas terroríficas como la *kuchisake onna* (la mujer de la cara cortada)¹², la mujer serpiente o el ángel vengador¹³.

Otro aspecto común del cine japonés de terror es la presencia de la tecnología, que aparece con connotaciones negativas y sobrenaturales. Por ejemplo, podemos recordar que en el film *Ringu* aquellos que visionaban una cinta de video maldita morían al cabo de una semana, que en *Pulse* (*Kairo*, Kiyoshi Kurosawa, 2001) los fantasmas entraban en contacto con el mundo de los vivos a través de internet, y que en *Llamada perdida* los protagonistas recibían un mensaje de móvil con la fecha y la hora de su futura muerte. En los films analizados en este capítulo también encontramos este aspecto siniestro de la tecnología. En concreto, dispositivos electrónicos como teléfonos móviles, radios o cámaras de video se muestran especialmente sensibles a las perturbaciones de los espectros. En *Mail* y varias películas basadas en *Tomie* observamos cómo las cámaras de fotos consiguen capturar aquello que el ojo humano no puede ver, es decir, la forma

¹² La *kuchisake onna* (口裂け女) es un personaje procedente de leyendas urbanas japonesas. Se trata de una mujer desfigurada puesto que su marido le cortó el rostro con unas tijeras, deformándole extrañamente la boca. Desde entonces, se dedica a acechar transeúntes a los que les pregunta si la consideran hermosa. Para más información sobre esta figura, consulte el artículo de Foster (2007).

¹³ Otro arquetipo de mujer hermosa y, al mismo tiempo agresora, dentro del cine de suspense y terror japonés es el del ángel vengador, es decir, la mujer violada o agredida que, a diferencia de la mujer fantasma, no espera a la muerte para ir en busca de venganza. En el subgénero conocido como *rape revenge*, encontramos a protagonistas femeninas muy hermosas pero extrañamente frías, impenetrables e introvertidas que terminan por asesinar con cierto grado de sadismo a quienes fueron responsables de sus agresiones. Así, en *Freeze me* (Takashi Ishii, 2000) Chihiro se enfrenta a los hombres que la violaron en el pasado mientras que Asami es una hermosísima y perturbada joven que promulga su propia justicia contra los hombres que considera indignos en *Audition* (Takashi Miike, 1999).

intangible de los fantasmas o la naturaleza demoníaca de Tomie, que aparece grotescamente deformada en las fotografías (figura 11). Del mismo modo, la protagonista de *Kami no hidarite akuma no migite* puede comunicarse con su hermano en coma través de un teléfono móvil roto. Y, en *Uzumaki*, la maldición de las espirales consigue interrumpir cualquier señal electromagnética y evitar que los personajes puedan contactar con el exterior. De este modo, el cine de terror japonés convierte en extraño y peligroso aquello que, en principio, está fabricado para hacer nuestra vida más fácil. Por este motivo, Yu afirma que en el cine de terror japonés la tecnología moderna surge como una potencia amenazante que se une con entidades monstruosas antropomórficas para destruir al ser humano, provocando la quiebra del ideal posthumanista (2010: 121).

Figura 11: La dimensión siniestra de la tecnología



Viñetas extraídas de *Kami no hidarite akuma no migite* (superior) y *Mail* (inferior). Fotogramas extraídos de *Tomie* (superior) y *Mail* (inferior).

En cuanto a la construcción narrativa de estos films, debemos señalar la eminente naturaleza episódica del cómic de terror japonés. De hecho, los cuatro mangas analizados presentan tramas argumentales cerradas en sí mismas pero con distintos grados de serialización. Por un lado tenemos a *Tomie* y *Mail*, donde cada uno de los capítulos puede considerarse como una historia independiente cuya única vinculación entre sí se debe a la recurrencia de ciertos personajes, como la maligna Tomie y el detective Akiba. No obstante, en el tercer volumen de *Tomie* encontramos un par de historias compuestas por varios capítulos en las que se aprecia cierta serialidad. Por su parte, *Kami no hidarite akuma no migite* ofrece varias historias protagonizadas por Sou pero, a diferencia de las anteriores obras, la longitud de estas tramas es mucho mayor, llegando a alcanzar más de diez capítulos seriados. En el caso de *Uzumaki*, los distintos episodios caracterizados por la manifestación de la maldición de las espirales al principio resultan aislados entre sí pero, conforme avanza el relato, son integrados de una forma más orgánica.

Por ello, dada esta naturaleza episódica característica del manga de terror, cada uno de los capítulos de los cómics desarrolla distintas estrategias narrativas pero todos ellos comparten ciertos elementos en común como la presentación de la situación inicial, la irrupción de un elemento perturbador de naturaleza terrorífica y sus consecuencias. Tal y como señala McRoy, las convenciones narrativas del cine de terror japonés beben de tradiciones previas del género¹⁴. De hecho, la estructura narrativa más común de estas

¹⁴ "Of course, the often thought-provoking content and arresting visual styles that comprise works of 'New Asian Horror' come as no surprise to veteran horror film aficionados, many of whom would undoubtedly argue that the narratological and visual tropology on display in these works has long been a primary component of cinematic traditions that are only now getting the critical attention (and international distribution) they have so long deserved" (McRoy, 2008: 1).

obras pueda identificarse con la trama del descubrimiento que señala Carroll, la cual consiste en cuatro pasos fundamentales. En primer lugar encontramos el planteamiento inicial en el que el espectador conoce la existencia del monstruo o elemento terrorífico. En segundo lugar llega el descubrimiento por parte de los personajes, que se percatan de su existencia y, en una tercera fase, deben confirmar que dicha entidad es real. La última etapa sería la confrontación directa contra el ser maléfico (Carroll, 1990: 99). Evidentemente, este esquema no se desarrolla siempre de la misma forma pero resume de forma útil las principales etapas del relato. No obstante, en muchos casos, en el cine de terror japonés la fase de la confirmación es menos habitual que en el cine occidental, pues los personajes aceptan con mayor naturalidad la presencia de fantasmas y eventos sobrenaturales.

Otro aspecto que diferencia gradualmente al cine de terror japonés del occidental es su construcción del tiempo y el ritmo a través del montaje. Eimi Ozawa explica que la estética única del cine de terror japonés intenta asustar a la audiencia a través de ambigüedades, implicaciones, efectos y silencios en vez de con la violencia explícita. Considera que estas producciones son más atmosféricas y psicológicamente profundas que el cine de terror occidental (2006: 2). Por su parte, Baltain señala que el cine japonés de terror dedica mayor tiempo al desarrollo de los personajes y a la estetización de la imagen fílmica en vez de decantarse por el montaje rápido y los efectos climáticos del cine norteamericano (Balmain, 2004: 128). Si bien es cierto que tradicionalmente se ha considerado al cine japonés en general como lento, introspectivo y estático, en el caso del cine de terror, la utilización de personajes sobrenaturales que desafían la propia

naturaleza del tiempo, como los fantasmas, permiten una manipulación más libre del ritmo¹⁵.

Una vez vistos los aspectos generales que caracterizan al cine de terror japonés basado en manga, pasaremos a ver los mecanismos de adaptación desarrollados en cada una de estas películas. Comenzaremos con la película basada en *Uzumaki*, que construye un relato lineal a partir de la integración de diversos episodios del cómic, los cuales son reubicados y expandidos en el tiempo para conseguir una narración más orgánica. El film traslada a la gran pantalla los dos primeros capítulos del cómic de forma íntegra, a través de los cuales se muestran las muertes de los padres de Shuichi. Otros dos episodios incluidos en la película de una forma muy comprimida (se han eliminado partes importantes de estas subtramas y su duración temporal se ha visto reducida) son los de la locura del padre de Kirie, la protagonista, y el de los caracolenses, las personas que se transforman en caracoles por culpa de la espiral que aparece en sus espaldas. El capítulo titulado "Caja sorpresa", en el que Kirie es acosada por un compañero de clase al que le encantan las bromas, ha sido versionado en la película con varios de cambios, al igual que ocurre con el capítulo en el que las espirales se apoderan del pelo de Kirie. Otros episodios del cómic presentes en el largometraje de modo muy reducido y alterado son el del tifón que asola al pueblo y el de una joven pareja que, para defender su amor prohibido, termina enrollando sus cuerpos. Higuchinsky utiliza estos episodios extraídos

¹⁵ "The temporality of haunting, through which events and people return from the limits of time and mortality, differs sharply from the modern concept of a linear, progressive, universal time. The hauntings recounted by ghost narratives are not merely instances of the past reasserting itself in a stable present, as is usually assumed; on the contrary, the ghostly return of traumatic events precisely troubles the boundaries of past, present, and future, and cannot be written back to the complacency of a homogeneous, empty time" (Cua Lim, 2001: 287).

del cómic, todos pertenecientes a los dos primeros volúmenes, para articular su película. Aunque el film está dividido en cuatro actos a través de rótulos, ninguno de estos actos se corresponde con los capítulos del cómic sino que los eventos del manga son reubicados temporalmente. El cineasta deja fuera de la adaptación los capítulos finales del cómic, aquellos en los que la maldición de las espirales alcanza su punto máximo y descubrimos las conexiones existentes entre los distintos sucesos que han ido ocurriendo en el pueblo. Al no incluir el apocalíptico final del cómic, el film se ve obligado a introducir un final añadido y abierto, pues el espectador no llega a saber qué ocurre con la protagonista ni cuál es el origen de la maldición (a pesar de que el cómic sí desvela estas incógnitas). Otros cambios destacables es el desarrollo de la relación sentimental entre Kirie y Shuichi, que ocupa parte del metraje e incluso origina un *flashback* inédito de la infancia de los personajes. También se incluye un personaje nuevo, un periodista que investiga los eventos del pueblo y que no aparecía en el cómic. Mientras tanto, otros personajes como la madre y el hermano de Kirie son omitidos en la película. El personaje de Chie, una periodista de televisión que queda atrapada en el pueblo en el manga, hace un breve cameo en la película y podemos verla a través de la televisión en unas escenas. Aun así, su presencia es meramente anecdótica. Así pues, parece que Higuchinsky dedicó principalmente sus esfuerzos a trasladar a la pantalla cinematográfica la estética siniestra y desquiciante del cómic puesto que, aunque consigue hilvanar de forma acertada algunos episodios, la película no se corresponde con la estructura narrativa del cómic. En cierto modo, el precipitado final del film juega en su contra en tanto que, en vez mostrar todos esos eventos como manifestaciones de una fuerza superior que daría cierto sentido a lo ocurrido, la película no ofrece explicación alguna sobre lo sucedido en el pueblo.

El caso de *Mail* es bastante similar en tanto que este cómic está construido a partir de historias independientes entre sí en las que Akiba, el protagonista, va resolviendo distintos casos relacionados con fantasmas. La película ha adoptado esta narrativa episódica pero, en vez de intentar ubicar los acontecimientos de forma interrelacionada en una misma línea argumental, los presenta de forma aislada. Así pues, en el film encontramos una sucesión de pequeñas historias trasladadas del cómic con distintos grados de fidelidad. La primera escena de la película, una compresión del capítulo "Hide and seek" sirve de introducción al personaje y, tras ella, cada bloque narrativo viene introducido por un rótulo. El segundo capítulo, titulado "The painting", adapta con algunos cambios un capítulo del manga. Entre las modificaciones podemos destacar la introducción de Mikoto, la co-protagonista, en lugar de la víctima original del cómic. A partir de esta escena, Mikoto se convierte en la ayudante de Akiba y participa en los casos posteriores, mientras que en el cómic su incorporación es mucho más tardía. El siguiente capítulo es "The reunion", un traslado muy fiel salvo por la inclusión de un *flashback* en el que aparece el mentor de Akiba. "The stalker" es llevado a la gran pantalla con ligeros cambios como la inclusión de Mikoto o que el niño poseído, en vez de ser un bebé, tiene unos cinco años. En "Katsumi-san" encontramos un interesante cambio pues, a diferencia de lo que ocurre en el cómic, el espectro no muere con las balas sagradas del protagonista y es Mikoto quien resuelve el caso. En este caso encontramos una gran fidelidad en la planificación de las imágenes, que parecen extraídas directamente del cómic. Los siguientes episodios "Boy with sight" y "The promise" son los que presentan un mayor número de cambios puesto que, a través de ellos, se cierra la historia de Akiba. En el primero conocemos la infancia del protagonista y cómo se le ofrece la oportunidad de convertirse en un exorcista mientras que, en el segundo, descubrimos que cuando

capture a cien fantasmas recuperará la memoria de la muerte de un ser querido. Este episodio es un añadido que no existe en el cómic y que cierra la película a partir del descubrimiento de que Mikoto es el fantasma de su mejor amiga de la infancia. En términos generales, la adaptación de los capítulos seleccionados del cómic es bastante fiel y, hacia el final, estos casos aislados aparecen vinculados por la cuenta atrás hacia la recuperación del recuerdo. La trama concerniente a Mikoto es el mayor cambio respecto al cómic, pero se intercala a lo largo de la película de una forma bastante eficiente y aporta un mayor grado de cierre al film. Otro cambio destacable es la apariencia del personaje de Mikoto, que en el film es el fantasma de una adolescente de unos dieciocho años mientras que en el cómic es una niña de unos seis años con cicatrices que ha sido devuelta a la vida. Del mismo modo, la película también desarrolla la escena en la que Akiba habla con su mentor e introduce la condición de capturar a cien fantasmas para poder dejar de ser exorcista. El film también profundiza más en el carácter del personaje principal, mostrándolo más maduro y profesional que en el cómic.

El manga de Kazuo Umezu titulado *Kami no hidarite akuma no migite* se compone de cinco historias diferentes protagonizadas por Sou, un niño con poderes extrasensoriales. La película adapta uno de estos argumentos, en concreto, el correspondiente al arco titulado "The black picture book" ("El libro de ilustraciones negro"). A lo largo de los trece capítulos que componen esta historia conocemos cómo un hombre se dedica a asesinar a jóvenes para luego ilustrar libros infantiles con sus crímenes. Se trata de un padre con doble personalidad que cuida de su hija discapacitada y postrada en la cama. Gracias a sus poderes, Sou acude al rescate de la niña cuando su padre pierde completamente la cabeza. El film traslada esta premisa argumental básica pero incluye notorias modificaciones. En primer lugar, encontramos un cambio radical en

el protagonismo de la historia, que pasa del niño a su hermana mayor. Mientras que en el cómic Izumi es un personaje secundario que normalmente ocupa el rol de oponente en el relato (nunca cree las premoniciones de su hermano), en el film ella se erige como la heroína que investiga los crímenes y va en busca del psicópata. El papel de Sou en la película queda reducido y se convierte en víctima (debido a sus poderes, los crímenes del asesino se manifiestan en su cuerpo) y destinador (él es quien guía a su hermana a lo largo de su investigación). Este traslado del protagonismo viene justificado por la expansión de la trama argumental, donde se introducen ciertos elementos detectivescos, y probablemente por el tópico del cine de terror de ofrecer como personajes principales a jovencitas hermosas que deben hacer frente a todo tipo de peligros. Encontramos en el film, además, el añadido de las escenas en las que Izumi busca al asesino así como algunos *flashbacks* centrados en ella y su hermano. A pesar de los cambios introducidos, el final de la película concuerda con el del cómic, aunque la llegada de Sou se produce de forma mucho más truculenta que en el *manga* pues literalmente emerge del cuerpo de su hermana. En lo que respecta a los personajes, debemos señalar la inclusión de dos secundarios que no aparecían en el cómic original: la profesora de una de las niñas asesinadas, que asistirá a la hermana de Sou en su investigación, y un policía. El único personaje omitido es el de una asistente social que, en el cómic, se preocupa por la escolarización de la hija del psicópata y termina encontrando una muerte brutal. En general, la adaptación de *Kami no hidarite akuma no migite* realiza una conversión bastante cercana al contenido del cómic y, al seleccionar una única historia, deja la puerta abierta a futuras secuelas.

Por último nos centraremos en las películas surgidas a raíz del cómic *Tomie*, cuyo elevado número nos impide abordar con profundidad los ocho films estudiados. No

obstante, se comentarán los aspectos más destacados en lo concerniente al traslado del contenido argumental del manga original. El primer film se tituló *Tomie* y se realizó en 1998 a pesar de que no fuera estrenado hasta septiembre de 1999. Esta primera entrega se basa ligeramente en los tres primeros capítulos del manga, aunque la acción se sitúe varios años después de los acontecimientos narrados en el cómic. La película toma como protagonista a Tsukiko Izumisawa, una antigua compañera de instituto de Tomie que asiste regularmente a terapia psicológica para intentar recuperar sus recuerdos perdidos. Tras renacer, Tomie va tras ella en busca de venganza. Esta película presenta una narrativa lenta y pausada en la que el espectador va conociendo poco a poco la historia de Tomie a pesar de que no se explican claramente algunos aspectos esenciales del personaje. De hecho, el precipitado e incongruente final de la película deja al espectador sumido en una cierta sensación de desconcierto. La segunda entrega lleva por nombre *Tomie: Another Face* y fue estrenada directamente en video en diciembre de 1999 tras haber sido emitida por televisión. La película tiene una estructura episódica y está construida en torno a tres historias independientes cuyo único nexo común es Tomie. La primera historia tiene lugar en un instituto y está ligeramente inspirada en el primer episodio del manga. La segunda y la tercera, por su parte, son creaciones originales. La estructura episódica de esta producción hace que se asemeje a los capítulos del *manga* y permite mostrar distintas muertes de Tomie. La tercera parte de la saga lleva por título *Tomie: Replay* y en esta ocasión nos encontramos con un film ligeramente basado en los dos primeros capítulos del segundo volumen cómic original, a pesar de que se han introducido considerables cambios. Así pues, encontramos el traslado de diversos personajes secundarios como los doctores que experimentan con Tomie y algunos pacientes del hospital. La cuarta secuela se llama *Tomie: Rebirth* y comienza con una

secuencia inspirada en el tercer capítulo del segundo volumen del cómic. Así, tras observar cómo un joven pintor está dibujando el retrato de Tomie antes de terminar asesinándola, se desarrolla una historia completamente original que no aparece en el manga. La quinta entrega titulada *Tomie: Forbidden Fruit* no está basada en ningún elemento del cómic original mientras que la sexta parte, *Tomie: Beginning*, es una especie de precuela de la primera película basada en *Tomie*. Así, la cinta recoge varios momentos de los dos primeros capítulos del cómic y nos muestra a una Tomie adolescente que es trasladada a un nuevo instituto, donde se producirá su muerte y resurrección. Pese a que pretende ser una precuela de la primera película de *Tomie*, este film no encaja argumentalmente con los eventos relatados en la primera parte. La séptima entrega, *Tomie: Revenge*, ofrece una trama argumental principalmente original y sólo algunos personajes (los montañeros) parecen inspirados lejanamente por los personajes del capítulo del primer tomo titulado "Revenge". *Tomie vs. Tomie*, se basa en el arco argumental comprendido por los tres últimos capítulos del volumen tres del cómic. Aunque, al igual que ocurre en el *manga*, se parte de la lucha entre distintos clones de Tomie, la película desarrolla una historia con multitud de elementos añadidos y personajes inéditos.

Como vemos, el propio personaje de Tomie y sus diabólicos poderes han superado ampliamente su medio original, el cómic, para desarrollar una vida propia en la gran pantalla. Así, resulta evidente que muchas de las películas basadas en el manga de Junji Ito apenas toman prestado el personaje y se inspiran en las situaciones del cómic para desarrollar narrativas originales. Todas ellas encajan perfectamente en el universo de Tomie, pues el propio manga se construye a través de historias independientes. El hecho de que Tomie pueda volver a la vida una y otra vez facilita diegéticamente esta

multiplicidad de narrativas, por lo que se convierte en un personaje eterno que explica por sí mismo sus continuas resurrecciones en las distintas secuelas y versiones del cómic.

4.4. Análisis de los elementos socio-culturales.

El medio cinematográfico, al combinar la capacidad de representación de la imagen en movimiento junto con la articulación de relatos, puede ser considerado como uno de los cauces más completos para la exploración del terror y sus efectos en el espectador. De hecho, Losilla señala que "muchos son ya los teóricos que coinciden en la consideración del cine como el medio artístico más dotado para la representación de lo horrible y lo terrorífico" (1993: 25) a través de la visualización, directa o simbólica, de aquello que nos hace estremecer. Schneider, por su parte, argumenta que la ficción de horror (incluyendo el cine) desempeña una gran variedad de funciones en la sociedad en tanto que, al igual que la fantasía, ofrece cierta evasión del tedio de la vida diaria, y, como la comedia, presenta un foro relativamente seguro para la expresión de los miedos socio-culturales (1999: 2-3). Así pues, en el presente apartado, abordaremos las películas japonesas basadas en manga de terror con la intención de observar los aspectos sociales, históricos o culturales que se desprenden de los monstruos y situaciones que encontramos en dichos films. Para ello utilizaremos el concepto de "representación colectiva" aplicado al cine de terror que propone Rodríguez. Según sus propias palabras, una representación colectiva es algo que ha sido asimilado intuitivamente entre una comunidad, teniendo una gran capacidad de impacto y transcendencia, de modo que supera la conciencia individual. Señala que las representaciones colectivas, como los genes, cambian y se re-combinan a lo largo del tiempo (2009: 209-210). Así, los villanos de las películas de terror pueden ser vistos como representaciones colectivas de aquello que una sociedad considera tenebroso,

maligno, rechazable y siniestro. Es decir, una amalgama de los males y miedos de una cultura.

En el caso del cine de terror japonés contemporáneo, ciertos autores consideran que el auge de este tipo de películas producido a finales del siglo XX guarda cierta relación con el clima cultural y social del país en cuestión. Nelson señala que durante la década de los noventa y comienzos del 2000 una serie de traumáticos eventos sacudieron a la sociedad japonesa del fin del milenio. El terremoto Hanshi¹⁶, una serie de espeluznantes asesinatos cometidos por adolescentes¹⁷ o perturbados mentales¹⁸ así como el famoso ataque con gas sarín al metro de Tokio¹⁹ fueron acontecimientos decisivos que configuraron el Japón actual en términos legales y sociales. Nelson señala

¹⁶ Este terremoto de 7,2 grados tuvo lugar en Kobe el 17 de enero de 1995 en la parte sur de la Prefectura de Hyôgo. Duró 20 segundos y se cobró la vida de unas 5.200 personas aproximadamente, además de causar heridas a otras 30.000 personas y provocar importantes destrozos en edificios e instalaciones (Fukushima, 1995).

¹⁷ "En Kobe, en junio de 1997, un joven de catorce años asesina a dos chicas y decapita a un niño de once años. Luego, deposita la cabeza de su joven víctima delante de su escuela. Cerca del despojo macabro, deja una carta extraña, en la cual explica que se vengó de una sociedad que lo "volvió invisible". El 28 de enero de 1998, la opinión pública se horroriza otra vez. En Utsunomiya, una ciudad mediana a cien kilómetros al norte de Tokio, un chico de trece años que ya no soportaba que su profesora de inglés le reprochara sus frecuentes llegadas tarde, la apuñala mortalmente. Esta escalada de la violencia extrema, gratuita e imprevisible, resurge el 10 de febrero de 1998. En Tottori, una prefectura situada a 120 kilómetros al noroeste de Kobe, dos mellizos de catorce años salen a la calle, eligen al azar a una señora mayor que tiene la mala suerte de pasar por ahí y la asesinan a cuchilladas. Detenidos de inmediato sin oponer resistencia, se contentan con explicar 'que después de eso, ya no tendrán que ir a la escuela'. Más tarde, en Higashi Matsuyama, en el norte de Tokio, un alumno de trece años castiga brutalmente, hasta matarlo, a un compañero de clase que se burlaba de él" (Esnault, 1999).

¹⁸ "A man with a history of mental illness forced his way into a primary school in Japan and unleashed a frenzied knife attack that left eight children dead and 19 others injured" (McCurry, 2001).

¹⁹ El 20 de marzo de 1995 varios discípulos de la secta Aum Shinrikyô colocaron bolsas de plástico llenas de gas sarín en estado líquido en vagones de metro de Tokio y las perforaron antes de salir. Como resultado, murieron doce personas y más de 600 resultaron intoxicadas (Mantecón, 1995).

que estos hechos junto con la quiebra del ideal de la familia y los valores tradicionales contribuyeron a aumentar las imágenes de niños violentos o víctimas de violencia en el cine japonés, muchas de ellas presentes en películas terror (2009: 4). Por su parte, Iles (2005) señala que tales sucesos dañaron la imagen que Japón tenía de sí misma como nación, aumentando el sentimiento de falta de seguridad y estabilidad entre los ciudadanos. Tal y como él pregunta, ¿cómo no podía reflejar el cine de terror japonés tal condición social?²⁰.

Además del miedo a la destrucción de la sociedad, reflejado en las narrativas apocalípticas como la que podemos observar en *Uzumaki*, o al ataque físico, presente en las agresiones explícitas de *Kami no hidarite akuma no migite*, uno de los temas subyacentes en gran parte del cine y el cómic de terror japonés es la desarticulación de la familia²¹ y, en concreto, la naturaleza perversa de la mujer. Balmain expone que uno de los rasgos dominantes del cine de horror japonés contemporáneo es el modo en que los pecados de la madre (y su hija como su doble) amenazan el hogar, ese microcosmos de la sociedad que simboliza la persistencia del trauma tanto histórico como económico

²⁰ "Thus during the 1990s Japan experienced on multiple fronts an assault on its self-image, its sense of security and social stability. These attacks translated into deeply-felt personal attacks, for a society after all is never collective, but rather is made up of shared personal experiences. For those Japanese who had known hardship, the shock must have been so much the greater, accompanied by fatalistic feelings of a return to a nightmare. How could horror not emerge in cinema as a reflection of this social condition?" (Iles, 2005).

²¹ Este tema resulta especialmente evidente en *Kami no hidarite akuma no migite* en tanto que se sugiere que la doble personalidad del psicópata tiene su origen en sus desvelos por ser un padre perfecto y cuidar de su hija paralítica sin ayuda de nadie. Ante la ausencia de la figura materna, el hombre debe hacerse cargo del cuidado de los hijos pero dicha actividad provoca en él una disociación entre su rol como padre y sus pulsiones asesinas. El hecho de que mate sádicamente a niñas y jovencitas viene a ser un escape de sus presiones diarias y un reflejo del deseo de liberarse de la carga que supone su hija pequeña. Tan sólo al final del film, cuando el padre cae de pleno en la locura, se atreve a realizar lo que siempre ha deseado: asesinar a su hija.

(Balmain, 2008: 128). Aguilar también señala como un tema habitual del cine japonés de terror "el miedo masculino a la rebelión femenina" (2003: 22), el cual se refleja en la posibilidad de que la mujer abandone su posición sumisa impuesta por la fuerza con ánimo de venganza hacia el hombre. Esto conlleva una cierta representación del personaje femenino caracterizada por la fascinación y el recelo²² así como la construcción de la mujer como entidad sobrenatural y monstruosa. En este sentido, las películas basadas en el manga *Tomie* resultan un ejemplo perfecto para estudiar la construcción de la mujer como villana en el cine de terror.

La mayor parte de los estudios académicos del género de terror desde un punto de vista feminista utilizan un marco de referencia basado en los conceptos de la teoría psicoanalítica. Así, en el conocido ensayo "Visual Pleasure and Narrative Cinema" (1975), Laura Mulvey parte de los conceptos del temor a la castración y el fetichismo visual de Lacan para estudiar la representación de la mujer en la gran pantalla. Tras establecer la escopofilia y la identificación como los principales placeres visuales que el cine proporciona al espectador, Mulvey realiza una división basada en el género a través de la cual la mujer se vincula al espectáculo, al objeto que recibe la atención, mientras que el hombre, el poseedor de la mirada, controla la narrativa a través de su proyección sobre los personajes masculinos del film. Según esta autora, las mujeres son representadas de forma exhibicionista como objetos sexuales para los protagonistas de las películas y los espectadores. Pero la observación de la mujer plantea un gran problema puesto que, desde un punto de vista psicoanalítico, ella representa la falta del pene, la amenaza de la castración y la diferencia sexual. Por ello, el inconsciente masculino desarrolla dos

²² "¿La bella chica es sumisa de verdad o sólo lo finge para matar hombres? ¿Vive realmente o ha salido de la tumba para asesinar a quienes la oprimieron?" (Aguilar, 2003: 22).

estrategias para superar este complejo de castración. Por un lado se produce una obsesión por la mujer, que debe ser investigada y descubierta en su misterio a pesar de que esto conlleve el acercamiento al trauma original e implique cierto grado de sadismo. Por el otro lado, es posible renunciar a la castración a partir de convertir la figura representada en un fetiche. La escopofilia fetichista se basa en la belleza física del objeto, en la transformación de la imagen en algo satisfactorio en sí mismo que conlleva la generación de espectáculo.

Por su parte, Barbara Creed (1993) utiliza el trabajo de la psicoanalista francesa Julia Kristeva para estudiar el terror en el cine. Kristeva localiza las fuentes del horror no en el complejo de castración sino en un estado pre-edípico del niño en el que surge una ambivalencia hacia la madre en tanto que el sujeto lucha por crear su propia identidad. La madre se presenta como algo terrorífico en el sentido de que es una entidad envolvente, primitiva e impura (no olvidemos que emite fluidos corporales como leche o sangre menstrual). Kristeva considera que el terror proviene de los límites, de la amenaza y la necesidad de traspasarlos, y enfatiza la doble respuesta de atracción y repulsión que genera en nosotros lo terrorífico. A partir de estos conceptos, Creed explica que el terror no utiliza únicamente a las mujeres como víctimas sino a mujeres monstruosas que amenazan con castrar al hombre. Según ella, prácticamente todas las obras de terror representan la feminidad monstruosa a partir de la mostración de lo abyecto (cadáveres, fluidos corporales), la importancia de los límites que simbolizan el *status quo* y una figura maternal terrible.

Aunque estas aportaciones teóricas basadas en conceptos extraídos de la teoría psicoanalítica han sido extensamente aplicadas en la lectura, comentario y crítica de numerosas películas, existen varias voces que cuestionan la validez de dichos enfoques

como única alternativa al estudio de la relación entre la mujer y el cine de terror. Cythia A. Freeland, en su artículo "Feminist Frameworks for Horror Films" (1996), argumenta que la teoría psicoanalítica es problemática y que no ha obtenido una aceptación general dentro de la psicología. Del mismo modo, critica el hecho de aplicar únicamente los conceptos de ciertos autores como Lacan o Kristeva cuando dentro del psicoanálisis existen otras aportaciones que también podrían ser útiles para el estudio del cine, como los preceptos de Jung, Horney o Klein. En suma, esta autora considera que las teorías psicoanalíticas reducen la lectura de los films a partir de la aplicación de ideas determinantes (la castración, el fetiche, la madre terrible) así como la constante división entre lo masculino y lo femenino. Por ello, Freeland propone superar los conceptos extraídos del psicoanálisis para centrarnos en la propia construcción del film y observar el modo en que se representa el género, la sexualidad y la relación de poder entre los sexos²³.

Así pues, en nuestro estudio de Tomie utilizaremos esta perspectiva y nos centraremos en los distintos arquetipos que podemos identificar en el personaje. En concreto, es posible establecer tres categorías generales que Tomie desempeña en

²³ "My proposal for producing feminist readings or interpretations of horror films is that we should focus on their representational contents and on the nature of their representational practices, so as to scrutinize how the films represent gender, sexuality, and power relation between the sexes. I suggest that feminist readings of a horror film proceed by looking at various crucial sorts of film elements. Some of these elements concern the representation of women and monster within films. Others explore how the film is structured and how it works. Within my recommended framework, we must shift attention away from the psychodynamics of viewing movies, and onto the nature of films as artifacts that may be studied by examining both their construction and their role in culture. To study their construction we look at such standard features as plots, characters, and point of view. To study their role in culture- that is, to inquire about this as feminists- we examine their gender ideology. This is my chief goal in producing feminist readings of horror films" (Freeland, 1996: 752).

prácticamente todas y cada una de las películas. Se trata de los arquetipos de mujer fatal, de virus y de monstruo.

El arquetipo de la *femme fatale*, es decir, aquella mujer independiente, segura de sí misma, sexualmente activa, tremendamente bella y profundamente enigmática es uno de los más recurrentes del cine. Aunque su aparición es prácticamente ineludible en el *film noir*, lo cierto es que su presencia se ha extendido a todo tipo de géneros y producciones conformando un tipo de mujer caracterizada por su naturaleza enrevesada y por traer consecuencias negativas a los hombres que se relacionan con ella. Ángel Román argumenta que la mujer fatal es una imagen distorsionada del género femenino procedente del imaginario masculino de tal modo que estas mujeres deseables, atractivas, malvadas y peligrosas para el hombre vienen a ser un objeto de deseo y temor masculino²⁴. La fuerte carga erótica que conlleva este arquetipo, siempre vinculado a la relación sentimental apasionada y, al mismo tiempo, al crimen y la muerte, la convierten en una encarnación directa de las pulsiones sexuales y destructivas básicas. La mujer fatal es una figura ambigua y desconcertante puesto que supone la posibilidad de una feminidad salvaje y no sometida al orden patriarcal, de modo que la *femme fatale* rechaza roles tradicionalmente vinculados a lo femenino como el cuidado de la casa, la educación de los hijos y la fidelidad hacia el marido.

Deborah Walker (2007) ha estudiado la figura de la mujer fatal desde el punto de vista de la psicología evolutiva para concluir que la popularidad y el atractivo de este

²⁴ “La mirada, el ojo que observa, que sesga la parte real y que encuadra un espacio es vital para interpretar a la mujer fatal. Ella es una representación real e imaginaria de lo femenino, una bifurcación del deseo masculino que proyecta aquello que puede ser una mujer. Una simulación de la mujer que tiñe la mirada masculina para comunicarnos de manera simbólica los miedos y el extrañamiento del hombre con respecto al mundo observado en el que se ha sumergido” (Román, 2003: 12).

arquetipo de mujer está vinculado a uno de los instintos más básicos: el de reproducción. Con su provocadora belleza, su cuerpo curvilíneo, sus andares decididos y su actitud desafiante, la mujer fatal no hace más que exhibir su idoneidad y deseabilidad como entidad reproductora. Así pues, a pesar de que prácticamente todos los hombres que caen en los brazos de la mujer fatal pueden elegir entre ella u otro tipo de mujer más tradicional, el héroe siempre escoge a la *femme fatale*. Su carga erótica resulta irresistible y, ya sea por ver culminada su fantasía o por seguir los impulsos básicos de aparearse con la hembra más espectacular, el héroe masculino se deja seducir por ella. Esta autora también señala el atractivo que ejerce la mujer fatal tanto para las audiencias masculinas como las femeninas. El placer visual que genera la *femme fatale* surge en cada caso del deseo de poseer a este arquetipo femenino o de convertirse en ella. Dentro del cine japonés, la figura de la mujer fatal tal y como se ha codificado en Occidente es poco frecuente. Yoko Ima-Izumi ha revisado la historia del cine nipón en busca de las primeras manifestaciones de este arquetipo, las cuales ubica en las décadas de los años 40 y 50. Durante esta época se introdujeron en el país películas románticas norteamericanas en las que aparecían escenas explícitas de besos, encuentros sexuales y mujeres fatales. Bajo el influjo de la modernización del país, ciertas películas japonesas comenzaron a mostrar personajes femeninos más fuertes, independientes y eróticos²⁵ pero, según afirma esta autora, dichos

²⁵ A partir de los años 20 en adelante comenzaron a surgir en la literatura japonesa obras en las que aparecían "moga" (contracción de モダンガール, *modan gāru*) o "chicas modernas". Este tipo de mujer venía a representar la progresiva modernización de la nación siguiendo el estilo occidental en sus vestimentas, actitudes y actividades. La *moga* comparte características similares con la *femme fatale* en tanto que ambas están vinculadas a un decadente estilo de vida caracterizado por la moda, la bebida, el tabaco y la seducción sexual. Esta conducta femenina tan agresiva amenazaba los valores japoneses más tradicionales, por lo que dichos personajes provocaban intranquilidad, desesperación e incluso traumas entre las audiencias (Howe, 2010).

personajes japoneses no evolucionaron hasta convertirse en mujeres fatales propiamente dichas. El miedo colectivo a la sexualidad femenina que siempre ha dominado la cultura japonesa hizo que, en la mayoría de los casos, agentes patriarcales (el marido, el padre, un monje) condujeran por el camino correcto a aquellos personajes femeninos que se atrevían a salir de la norma. Las únicas mujeres fatales a las que se les permitía exhibir cierto grado de sensualidad eran a aquellas que estaban muertas, es decir, a las mujeres fantasmagóricas que volvían del más allá para tentar a los hombres. Tal y como explica Ima-Izumi, es muy difícil que el arquetipo de la mujer fatal se consolidara en una cultura tan reticente a admitir el erotismo y el poder de la mujer²⁶. No obstante, con el paso de los años, sí que han ido apareciendo mujeres fatales típicamente japonesas aunque quizás no resulten tan deslumbrantes y provocativas como las del cine estadounidense.

Así, Tomie puede considerarse como un ejemplo perfecto de mujer fatal puesto que su modo de proceder es prácticamente similar. Al igual que la *femme fatale*, Tomie aparece de repente en la vida del hombre para, gracias a su belleza y atractivo físico, encandilar sus sentidos y oscurecer su mente. Mientras que la mujer fatal clásica manipula a su amante para involucrarlo en algún acto delictivo o crimen, la naturaleza sobrenatural de Tomie hace que aquellos que se enamoran de ella se conviertan en *zombies* descerebrados capaces de hacer cualquier acto que ella ordene sin necesidad de prometerles nada o seducirlos. En este sentido, Tomie es la mujer fatal definitiva puesto que destruye cualquier atisbo de racionalidad en sus víctimas con una mera mirada. Resulta curioso, por tanto, cómo el mero acto de mirar a la mujer y convertirla en un fetiche placentero se vuelve en contra del poseedor de la mirada. Tradicionalmente, el

²⁶ "It is difficult for *femmes fatales* fully to grow up in a cultural soil that is reluctant to admit women's strong eroticism causing men's destruction and death. Japan is a land where *femmes fatales* fear to tread." (Ima-Izumi, 1998: 144).

hecho de mirar a una mujer poderosa siempre ha traído consecuencias nefastas para los hombres. En el caso de Tomie, la libido masculina y el deseo de acariciar su cuerpo a través de los ojos supone la condena eterna para el sujeto masculino pues quien la mira con deseo será incapaz de romper el hechizo y no podrá escapar de ella nunca más. De hecho, la pasión que sienten por Tomie es tan intensa y desquiciante que termina por manifestarse en tendencias homicidas. El deseo por poseerla es tan fuerte que los hombres que aman a Tomie terminan por matarla en arrebatos pasionales casi siempre muy brutales y sanguinarios. Al igual que la mujer fatal, Tomie también muere pero ella tiene la capacidad de volver a la vida y seguir cautivando a los hombres para conducirlos a la perdición más absoluta.

Del mismo modo, también podemos identificar a Tomie como un virus. En términos biológicos, un virus es una entidad microscópica infecciosa que se multiplica dentro de las células de otros organismos y actúa de forma parasitaria, es decir, se desarrolla y obtiene beneficios a costa de su huésped, que sufre todo tipo de condiciones negativas. Existen miles de virus distintos capaces de diseminarse y extenderse por distintas vías. Algunos pueden ser inocuos para la salud humana mientras que otros resultan letales o incluso beneficiosos, pues permiten desarrollar nuestro sistema inmune. El personaje de Tomie puede ser definido como un peligroso virus en tanto que es capaz de contagiar y apoderarse de los cuerpos de otras mujeres. Para explicar esta noción hay que comenzar resaltando que el atributo principal de Tomie no es su inmortalidad sino, más bien, su capacidad de auto-regeneración. En todas las películas que componen la saga observamos que Tomie es capaz de volver a regenerar su cuerpo una y otra vez pero no sólo eso: es posible que de cualquier fragmento amputado vuelva a surgir una nueva Tomie. Así pues, si una Tomie es decapitada y la cabeza es enterrada en un lugar y el

cuerpo en otro, con el paso del tiempo crecerá un nuevo cuerpo a partir de la cabeza y una cabeza surgirá del tronco inerte. Estas dos Tomies serán exactamente iguales y conservarán todos los atributos físicos y psicológicos de Tomie así como su memoria. El problema es que Tomie no parece llevarse muy bien consigo misma y cuando dos de ellas coinciden, se desata una ira terrible que suele terminar en enfrentamientos abiertos entre los dos clones en los que se usa como peones a los hombres que han caído presos de su influjo.

El hecho de que cada parte amputada y dividida de Tomie se convierta en una nueva versión de este personaje explica la propia narrativa de la saga. No es posible acabar con Tomie porque siempre vuelve a la vida y, además, termina por multiplicarse. Esta particularidad genética no queda explicada en ningún momento ni en el cómic ni en el film, aunque ciertos personajes aventuran hipótesis e incluso la propia Tomie realiza experimentos con algunos de sus clones. En ciertas secuencias se compara a Tomie con reptiles a los que les vuelve a crecer los miembros amputados, con lombrices que al ser divididas en dos se convierten en organismos independientes o se aventura que pudiera sufrir algún tipo de enfermedad genética. En cualquier caso, esta desconcertante capacidad de volver a la vida y multiplicarse es la fuerza básica del personaje puesto que, incluso aunque la quemen y sea reducida a cenizas, Tomie sabe que de cada una de esas minúsculas motas de polvo volverá a resurgir su cuerpo.

Tomie es, al igual que un virus, tremendamente infecciosa. Una consecuencia de su poder regenerador parece ser la capacidad de implantar sus genes en el cuerpo de otras personas y, con el paso del tiempo, apoderarse del organismo que la acoge. Aquellas mujeres infectadas por Tomie terminan por convertirse en un clon más, idéntico a la Tomie original en el físico y en la personalidad. Así, el síntoma más evidente de que

alguna chica ha sido infectada por Tomie es la aparición de su característico lunar bajo el ojo izquierdo. Tomie es capaz de contagiar a los demás de diferentes formas, pero todas ellas implican un contacto directo. Por ejemplo, en *Tomie*, la protagonista termina por convertirse en su rival tras haber recibido un beso de ésta. En *Tomie: Rebirth*, la novia de uno de los protagonistas resulta infectada al utilizar un pintalabios que había pertenecido a la Tomie original. Quizás la escena de contagio más escabrosa y truculenta sea la de *Tomie: Replay*, en la que una niña de unos seis años recibe un trasplante de riñón procedente de una donante llamada Tomie. Como ocurre con todo miembro apuntado, una nueva Tomie comienza a generarse en el cuerpo de la niña a partir del riñón y cuando es hospitalizada por culpa de una extraña inflamación en el estómago, los médicos descubren atónitos la cabeza de Tomie totalmente formada (incluso les habla) dentro del cuerpo de la niña. La evolución del contagio es distinta en cada película y, aunque durante cierto intervalo de tiempo las víctimas creen que son dueñas de su cuerpo y su mente, una vez que aparece el lunar de Tomie ya no hay marcha atrás. En ocasiones su cuerpo se transforma y se convierten en clones idénticos de la Tomie original mientras que en otros casos conservan su físico pero tanto su peinado, como su vestuario y su carácter se transforman en los de Tomie. De todos modos, cuando un personaje femenino cae infectado por Tomie está condenado a la desaparición puesto que su mente será usurpada por la de ella, borrando todos sus recuerdos, sus afectos y su personalidad.

Además de actuar como una mujer fatal y como un virus, Tomie también puede ser caracterizada como un monstruo debido a su extraña capacidad regenerativa y los atributos sobrenaturales con los que aparece representada en determinados films. Carroll identifica a los monstruos dentro de las narrativas de terror como seres impuros, pútridos o infectos compuestos de carne muerta o en descomposición asociados con la enfermedad

y la destrucción. Considera que uno de sus rasgos característicos, además del peligro, es ser repulsivos y provocar sensaciones de asco y repugnancia en aquellos que se enfrentan a ellos (1990: 23). En el caso de Tomie nos encontramos con un monstruo un tanto particular puesto que, como ya se ha mencionado, su apariencia externa es principalmente atractiva y hermosa. Tan sólo cuando es mutilada y comienza a regenerarse podemos percibir ese aspecto horrendo que Carroll señala. Así pues, Tomie no es monstruosa por sus rasgos físicos sino más bien por lo que representa ya que, como Carroll señala, el monstruo no sólo es peligroso físicamente sino también psicológica, moral o socialmente. En este sentido, Tomie, con su rechazo absoluto a toda moral, surge como símbolo del individualismo y egoísmo extremo. Del mismo modo, la naturaleza híbrida de la joven entre lo muerto y lo vivo también puede considerarse como una cualidad monstruosa en tanto que aquellas criaturas que transgreden límites categóricos como la vida y la muerte, lo interno y lo externo, o la carne y la máquina pueden ser vistas como siniestras. Su capacidad para difuminar la división entre esas categorías fijas e inmutables para el hombre ordinario la convierte en un ser repulsivo (Carroll, 1990: 43). Al igual que los *zombies*, las momias, los vampiros o los fantasmas, Tomie representa la unión de lo vivo y lo muerto. Kiristeva también considera lo abyecto, lo horroroso, como aquello que no respeta fronteras, posiciones, o reglas (1982: 4). Es decir, lo ambiguo, lo compuesto, lo mentiroso, lo hipócrita son manifestaciones de la monstruosidad en tanto que ocultan su esencia primigenia. Tomie suele actuar de este modo puesto que se hace pasar por una chica dulce y sumisa cuando quiere conquistar a un hombre para luego mostrar su verdadero rostro²⁷.

²⁷ “The abject is perverse because it neither gives up nor assumes a prohibition, a rule, or a law; but turns them aside, misleads, corrupts; uses them, takes advantage of them, the better to deny them. It kills in the name of life—a progressive despot; it lives at the behest of death—an operator in genetic

A lo largo de las ocho películas basadas en *Tomie* podemos observar distintas manifestaciones de la monstruosidad del personaje. En varios films sus ojos marrones cambian de color y aparecen amarillos, azulados o blancos en determinados momentos. También ha sido representada con atributos propios del fantasma, apareciendo y desapareciendo de la vista de los demás, surgiendo del techo, o incluso formando una entidad etérea creada a partir de las cenizas de su cadáver. También es frecuente verla con manchas en la piel o totalmente deformada cuando su cuerpo se está regenerando. Su voz también suele ser distorsionada en algunos momentos y en una película en concreto podemos ver una Tomie caníbal que se alimenta de vísceras humanas. Todos estos rasgos demoniacos evidencian la naturaleza sobrenatural de la joven (figura 12) y contribuyen a aumentar el impacto visual de las películas. También es necesario señalar que la propia construcción fílmica de las películas ayuda a reforzar la imagen siniestra y sobrenatural del personaje. De hecho, el destino trágico de la joven queda patente en su mostración cinematográfica puesto que Tomie aparece troceada y descuartizada a través del propio montaje del film. En sus películas nunca la vemos inicialmente de forma completa sino que los cineastas juegan a ir mostrando ciertas partes de su cuerpo, como el pelo, las manos o los ojos. Desde el comienzo se simboliza la prácticamente ineludible mutilación física que sufrirá el personaje a lo largo del relato a través de su mostración como una entidad aislada y fragmentada en los planos.

experimentations; it curbs the other's suffering for its own profit—a cynic (and a psychoanalyst); it establishes narcissistic power while pretending to reveal the abyss—an artist who practices his art as a "business." Corruption is its most common, most obvious appearance. That is the socialized appearance of the abject" (Kristeva, 1982: 15-16).

Figura 12: Atributos demoniacos de Tomie.



Fotogramas extraídos de distintos largometrajes basados en *Tomie*.

Pero, más allá de todos estos rasgos, la característica más "monstruosa" de Tomie es la subversión de las leyes dominantes tanto del relato audiovisual enmarcado en el género del terror como de la sociedad japonesa. Por un lado, Tomie rechaza convertirse en un icono o un fetiche para el espectador y los personajes masculinos de los films puesto que es ella quien domina al hombre gracias a su atractivo físico sobrenatural. Losilla señala que "los espectadores masculinos, por ejemplo, miran a las mujeres que aparecen en la pantalla con un claro anhelo de posesión, lo cual deja al descubierto sus instintos primitivos e incluso asesinos, a través del proceso de lo que se podría llamar una "violación visual" (1993: 26-27). Pero Tomie se niega a ser poseída sino que, al contrario, es ella quien posee a los hombres al anular sus voluntades y a las mujeres, a las que puede

convertir en clones suyos. Es necesario señalar que, pese a su belleza y al amor que le profesan muchos hombres, Tomie nunca es poseída sexualmente en el cómic. En las versiones cinematográficas, tan sólo en una película observamos un encuentro sexual y, en este caso, es ella quien toma la iniciativa. En la saga de *Tomie*, el personaje masculino no posee a la mujer a través del acto sexual sino del asesinato. Sus amantes no soportan los celos ni el miedo a perderla, por lo que le exigen la entrega absoluta. Al asesinarla con sus propias manos, los amantes de Tomie evitan que pueda ser de otros. De hecho, muchos de los hombres que pierden el juicio por ella repiten incesantemente "Tomie es mía". El problema es que Tomie no permanece muerta sino que vuelve continuamente a la vida para volver a seducir a otros hombres. Se trata de una adúltera absoluta que no compromete ni su cuerpo ni su muerte con nadie en exclusiva. A diferencia de las mujeres monstruosas del cine de terror occidental, Tomie supera la pasividad característica del personaje femenino tanto en el relato como en términos de acción (Baltain. 2004: 128).

Carroll señala que los monstruos suelen provenir de lugares alejados de la sociedad o el mundo que amenazan²⁸ y, en el caso de Tomie, encontramos un origen remoto tanto espacial como geográficamente. En varias películas se comenta que los casos de asesinatos de Tomie surgen durante la época Meiji (1868-1912), el periodo histórico en el que Japón se abrió al mundo occidental y comenzó a recibir influencias de las naciones extranjeras. Del mismo modo, en el cómic se menciona que Tomie nació en Europa y que pasó su infancia en España y Francia. Aunque esta información procede de

²⁸ "It is also the case that the geography of horror stories generally situates the origin of monsters in such places as lost continents and outer space. Or the creature comes from under the sea or under the earth. That is, monsters are native to places outside of and/or unknown to the human world. Or, the creatures come from marginal, hidden, or abandoned sites: graveyards, abandoned towers and castles, sewers, or old houses" (Carroll, 1990: 34-35).

la propia Tomie y bien puede ser falsa, lo cierto es que esta procedencia extranjera contribuye a aumentar el misterio a su alrededor. Además, no podemos olvidar que estos países son famosos en el imaginario internacional por su conexión con el amor, la sensualidad y la pasión, atributos fundamentales de Tomie. La vinculación de este personaje con las influencias extranjeras codifica a Tomie como la antítesis de la mujer japonesa ideal, puesto que ella es activa, poderosa, manipuladora, mentirosa y seductora. Así pues, ella encarna uno de los miedos más profundos de la sociedad japonesa masculina y patriarcal como es el de la mujer independiente y fuerte capaz de amenazar al hombre y subvertir las relaciones de género tradicionales.

Aunque el horror pueda ser considerado como una categoría textual en la que los miedos de una sociedad son expuestos para, finalmente, dominarlos, destruirlos o someterlos a la ley patriarcal²⁹, lo cierto es que las amenazas a los valores fundamentales de la sociedad que simbolizan o llevan a cabo muchas criaturas sobrenaturales que aparecen en los cómics japoneses de terror y en sus respectivas adaptaciones cinematográficas pueden ser vistas como pequeñas grietas que, de modo imperceptible, contribuyen a hacer más frágiles y quebradizas las nociones que hemos asumido como absolutas y verdaderas. Es decir, los relatos de terror albergan en su seno una cierta capacidad de subversión en tanto que permiten la representación visual y narrativa de nociones generalmente suprimidas o sometidas y, de este modo, cuestionar las ideologías dominantes.

²⁹ "Horror films are a kind of modern defilement rite in which all that threatens the symbolic, all that is of the Other, is separated out and subordinated to the paternal law" (Grant, 2004: 179).

Capítulo 5

La adaptación cinematográfica del manga deportivo.

5.1. Introducción.

El concepto de deporte como una actividad física placentera y basada en la competición fue uno de los muchos descubrimientos que realizaron los japoneses cuando entraron en contacto con los occidentales durante la era Meiji (1868-1912)¹. Antes de este encuentro, en Japón existían actividades físicas que podrían ser consideradas como “deportivas”, tales como la arqueología, la natación, las carreras de caballo o los combates de kendo, sumo o judo. No obstante, muchas de estas prácticas se encontraban marcadas por la tradición o la religión, lejos del carácter lúdico que caracteriza al deporte occidental. A finales del siglo XIX, en su afán por convertir a Japón en una nación moderna y avanzada, los gobernantes decidieron introducir varios deportes occidentales (béisbol, tenis, fútbol, baloncesto y atletismo) en las escuelas para formar individuos fuertes y sanos (Kusaka, 2006: 19). En palabras de Miho Koishihara, “the changes in Japanese sports culture since the Meiji restoration can be summarised as follows: the acceptance of modern sports introduced from Western countries; the establishment of these sports in Japan with local adaptation; and the development of these sports as a uniquely Japanese culture of physical exercises” (2009: 325). Es decir, la introducción de los deportes occidentales supuso un proceso de asimilación y transformación a través del cual las prácticas deportivas

¹ Según Louis Pérez, la era Meiji fue un periodo de experimentación en el que Japón se “reinventó” a sí mismo de forma auto-consciente a partir de sus interacciones con las naciones occidentales. Tomando como ejemplo naciones modernizadas como Alemania, Reino Unido o Estados Unidos, los gobernantes japoneses introdujeron diversas reformas legales, sociales y económicas que tenían como objetivo principal fortalecer Japón para mantener su independencia frente a las potencias extranjeras (1998: 94-95).

extranjeras fueron incorporadas en la cultura japonesa con claros fines ideológicos. Así, los japoneses comenzaron a practicar deportes occidentales en el seno de la escuela a través de actividades extraescolares que, además de permitirles mantener una buena forma física, servían para fomentar la capacidad de trabajo en equipo y de esfuerzo. Pronto se crearon las primeras asociaciones de aficionados y amateurs, al tiempo que crecía la popularidad del béisbol y se organizaban los primeros torneos regionales. Sin embargo, la derrota japonesa en la Segunda Guerra Mundial y la ocupación norteamericana trajeron consigo la prohibición de practicar muchos deportes en el contexto educativo para evitar que la mentalidad competitiva y belicista que había llevado a Japón a la guerra continuara inculcándose. En concreto, diversas artes marciales como el judo o el kendo fueron consideradas especialmente problemáticas debido a su profunda relación con la ideología más tradicional del país así como por su posible utilización con fines violentos. No obstante, cuando en 1950 el General MacArthur finalmente levantó la prohibición de practicar estos deportes, el resultado fue un tremendo *boom* deportivo que se vio reflejado claramente en la incipiente industria del cómic (Schodt, 1983: 79).

Dentro del amplio abanico de cómics dirigidos a una audiencia masculina joven, los manga que se centran en la práctica de algún deporte forman un grupo muy numeroso y es posible considerarlos como un sub-tipo dentro del *shounen* manga. Si bien estas obras presentan a grandes rasgos las convenciones genéricas propias del cómic de acción y aventuras (suele haber un protagonista masculino que destaca por sus habilidades y que debe hacer frente a continuos rivales a través de su esfuerzo personal para hacerse con la victoria), encontramos en ellos ciertas particularidades que convierten a los cómics de temática deportiva en un grupo homogéneo y digno de ser estudiado por separado. En

este capítulo nos centraremos en el análisis de la adaptación cinematográfica de varios cómics deportivos para comprobar de qué modo se trasladan a la gran pantalla las imágenes de los atletas; cómo se construye la sensación de movimiento en el cómic; cómo se ha gestionado la narración de los eventos; y las particularidades culturales más significativas del mundo del deporte en Japón. Por ello, a continuación se introducen brevemente las adaptaciones cinematográficas que componen el corpus estudiado para elaborar este capítulo.

The prince of tennis (テニスの王子様, *Tenisu no Ōjisama*) es un cómic creado por Takeshi Konomi. Fue publicado en la revista *Shounen Jump* (少年ジャンプ) entre julio de 1999 y marzo de 2008, alcanzando un total de 42 volúmenes recopilatorios. El argumento se centra en Echizen Ryoma, un chico de doce años de edad que llega desde Estados Unidos a un instituto japonés. Allí se une al club de tenis, donde gracias a su habilidad en este deporte consigue ganar una plaza en el equipo titular. Pese a que tiene un carácter introvertido y arrogante, Ryoma irá conociendo mejor a sus compañeros de equipo conforme van participando en diferentes torneos de tenis. La adaptación cinematográfica de este manga fue realizada por Yuichi Abe y se estrenó en los cines japoneses el 13 de mayo de 2006.

Ping Pong (ピンポン) es una obra de Taiyo Matsumoto que fue serializada en la revista *Big Comic Spirits* (ビッグコミックスピリッツ) entre 1996 y 1997, siendo recopilada más tarde en cinco tomos. Este cómic tiene como protagonistas a dos jóvenes estudiantes que han sido amigos desde la infancia y practican el ping pong. Peko es un chico extrovertido con un talento innato mientras que Smile es un joven tímido que, gracias al entrenamiento, desarrolla una gran habilidad. Ambos participan en el torneo regional de ping pong, donde conocerán a otros jugadores cuya vida también está ligada a

este deporte: el chino Wenga Kong, el campeón Kazama o el aspirante Akuma. Este cómic fue adaptado al cine por Fumihiko Sori en un film estrenado en julio de 2002.

Touch (タッチ) es un manga deportivo muy popular en Japón ambientado en el mundo del béisbol. Se publicó en la revista *Shounen Sunday* (少年サンデー) durante el periodo comprendido entre 1981 y 1986, alcanzando un total de 26 tomos. Su autor es Mitsuru Adachi, un especialista del cómic deportivo que nos cuenta en esta obra las desventuras de dos hermanos gemelos, Kazuya y Tatsuya Uesugi, y su vecina Minami Asakura. Kazuya es un gran estudiante y la estrella del equipo de béisbol mientras que su hermano parece ser la oveja negra de la familia. Ambos compiten por el amor de Minami, cuyo sueño es que el equipo del instituto participe en la final del torneo nacional de béisbol. La adaptación cinematográfica de esta historia corrió a cargo del director Isshin Inudou, siendo estrenada en septiembre de 2005.

Rough (ラフ) también es obra del creador de cómics Mitsuru Adachi y en este caso se centra en los deportes acuáticos: la natación y los saltos de trampolín. Este cómic fue publicado en la revista *Shounen Sunday* (少年サンデー) entre 1987 y 1989, siendo recopilado posteriormente en 12 volúmenes. Los protagonistas de este manga son Keisuke Yamato, un estudiante de instituto que practica los 100 metros estilo libre, y Ami Ninomiya, una chica que entrena para mejorar sus saltos desde el trampolín. A pesar de que sus familias están enfrentadas por un asunto de negocios, los dos comienzan a enamorarse mutuamente mientras progresan en sus respectivos deportes. Kentaro Otani, que ya adaptó el manga de *Nana* al cine, es también el encargado de dirigir la película basada en *Rough*. Su estreno tuvo lugar el 26 de agosto de 2006.

5.2. Análisis de los aspectos formales.

Aunque en algunos deportes se utilicen equipamientos y accesorios como pelotas, raquetas o guantes, la principal herramienta de la actividad deportiva es el propio cuerpo del atleta. Así pues, uno de los requisitos básicos que los creadores de cómics de temática deportiva deben poseer es la capacidad de ofrecer una representación del cuerpo humano tremendamente dinámica capaz de reflejar todos los movimientos, poses y acciones que se realizan durante la práctica atlética. El pionero Will Eisner, en su obra *Expressive Anatomy for Comics and Narrative*, señala la importancia de conocer la fisionomía básica del cuerpo humano, en concreto el esqueleto y los músculos, para poder construir personajes con una apariencia física que resulte realista (2005: 12). Esta necesidad se ve incrementada en los cómics de temática deportiva, donde la fisionomía de los personajes se convierte en un recurso expresivo básico para representar el deporte. En los cómics japoneses analizados para la elaboración de este capítulo podemos constatar que los autores optan por una representación más bien realista de la fisionomía del cuerpo humano y centran sus esfuerzos en dibujar poses que resulten dinámicas. No importa si el estilo de dibujo es detallado como el de Taiyou Matsumoto en *Ping Pong*, más estilizado como el de Takeshi Konomi en *The prince of tennis*, o eminentemente caricaturesco como el de Mitsuru Adachi en *Touch* y *Rough*, pues todas estas obras presentan personajes de proporciones equilibradas y visualmente atractivos. En todos estos casos el conocimiento de la anatomía humana permite a los creadores de cómic representar de forma secuencial acciones complejas como carreras, saltos, lanzamientos o pases a partir de la manipulación del cuerpo de los personajes.

En este sentido, debemos destacar un aspecto interesante relativo a las cualidades físicas de los protagonistas de estas obras centradas en la práctica deportiva.

En términos generales, los personajes principales tanto de los cómics como de las películas son jóvenes adolescentes masculinos de edades comprendidas entre los 12 y los 18 años que se dedican a las actividades deportivas en un contexto escolar. Estos muchachos tienen una constitución física similar en tanto que son esbeltos, ágiles, veloces y resistentes. Sin embargo, el hecho de ser adolescentes impide que sus cuerpos presenten una musculatura tan desarrollada como las de los atletas profesionales. Así, la apariencia de estos personajes no desvela a simple vista su potencial físico ni las acciones tan sorprendentes que pueden llevar a cabo, pues dicho talento únicamente sale a relucir durante la práctica del deporte (figura 1). Debido a esta apariencia tan realista, la caracterización de los actores encargados de interpretar a dichos personajes en las adaptaciones cinematográficas no requiere de mucha elaboración y básicamente consiste en la imitación del vestuario y el peinado que utilizan los personajes del cómic. De hecho, ninguno de los intérpretes presenta un físico especialmente musculado y su apariencia resulta tan corriente como la de los personajes del manga.

Figura 1. Adolescentes protagonistas con cuerpos realistas.



Viñetas procedentes de *The prince of tennis* (izquierda), *Ping Pong* (centro) y *Touch* (derecha).

No obstante, debemos puntualizar que el grado de realismo en lo referente a la representación de las acciones es diferente en cada una de las obras analizadas, por lo que las habilidades físicas “extraordinarias” de los protagonistas varían en función del cómic y la película en cuestión. En términos generales, podemos establecer una línea divisoria entre aquellos manga deportivos que presentan un tratamiento más bien realista del deporte y aquellos otros que se alejan de la realidad para introducir acciones literalmente imposibles de llevar a cabo. Dentro del primer grupo podemos englobar a *Touch*, *Rough* y *Ping Pong*, ya que estas obras ofrecen una recreación posible del deporte, lo cual no impide que los protagonistas presenten habilidades destacables. De hecho, en *Touch* y *Rough* podemos destacar la resistencia física y la capacidad de esfuerzo de los personajes principales mientras que en *Ping Pong* encontramos los sorprendentes reflejos de Peko y la sofisticada técnica de Smile. Si bien estas obras son realistas en cuanto a las acciones ejecutadas, *The prince of tennis* se caracteriza por mostrar una gran variedad de acciones que desafían las lógicas de la física y que serían irrealizables en el mundo real. En este cómic de marcada naturaleza anti-realista podemos ver saltos imposibles de varios metros de altura, golpes realizados con tal potencia que provocan que llamas o electricidad rodeen la pelota o un control prodigioso de la raqueta que permite a los personajes dirigir la trayectoria de la pelota con una precisión milimétrica hacia el campo contrario. Al tratar el deporte de esta forma, el autor apuesta por el entretenimiento y la sorpresa de modo que el lector, en vez de centrarse en la progresión del juego, asiste al espectáculo que supone dicha superación de la realidad física. De un modo similar Peters (2003: 1070) distingue, en su análisis del famoso cómic deportivo *Slam Dunk* (Takehiko Inoue, 1990-1996), entre aquellos cómics japoneses que muestran la acción deportiva de una forma realista, permitiendo que el lector siga la progresión de la competición atlética

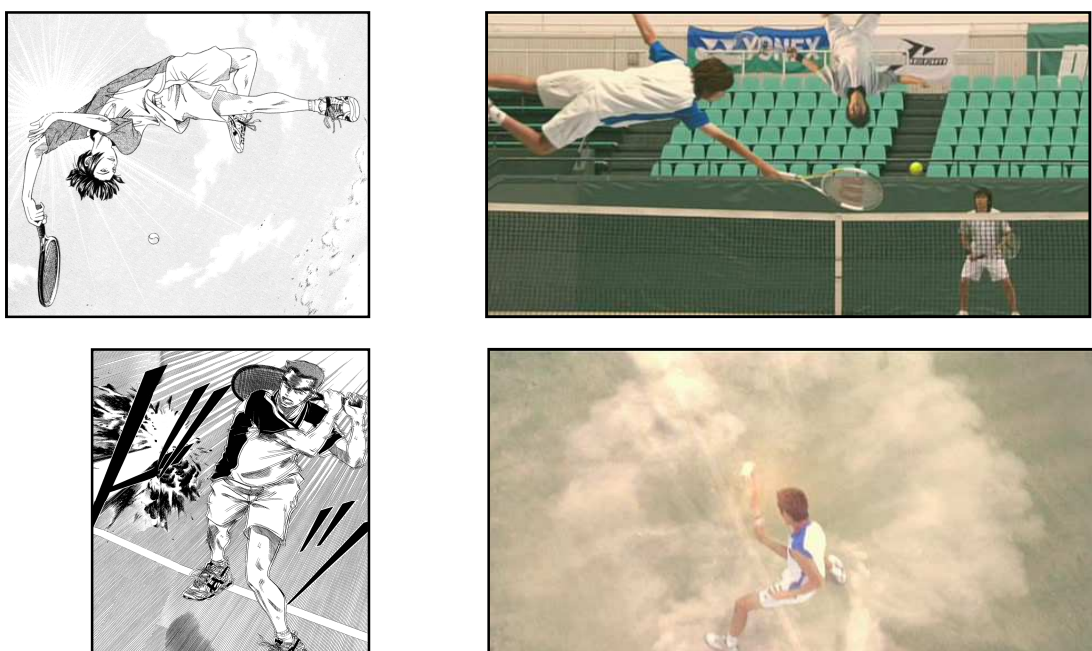
codificada visualmente según las características de la narrativa visual, y las obras que superponen las posibilidades expresivas del dibujo a una representación realista del deporte, de modo que se prima la imaginación, la originalidad y la espectacularidad en la mostración de la práctica atlética.

A la hora de trasladar las portentosas capacidades físicas de los protagonistas de estos cómics a la gran pantalla, los realizadores cuentan con el potencial expresivo del medio cinematográfico. En términos generales, encontramos cuatro estrategias principales usadas por los cineastas para enfatizar la dimensión física de los protagonistas y la práctica deportiva. En primer lugar encontramos un notorio número de planos detalle de ciertas partes de los cuerpos de los atletas, generalmente sus manos o sus pies, lo cual permite incidir en las acciones que llevan a cabo tales como correr, saltar o golpear una pelota con una raqueta o un bate de béisbol. En segundo lugar, el montaje rápido de planos de breve duración es otro recurso ampliamente utilizado para connotar la velocidad del juego, tal y como podemos apreciar en varios de los partidos de *Ping Pong* donde se alternan planos fugaces de los pies, manos y rostros de los contrincantes para construir secuencias dinámicas en las que el espectador puede llegar a sentir la energía del encuentro. En tercer lugar, los efectos sonoros del medio cinematográfico también realizan un papel determinante a la hora de transmitir la energía y la acción propia del deporte. Si bien en el cómic las onomatopeyas² muestran de forma física el impacto del efecto sonoro que se desea transmitir (cuanto mayor sea el volumen o la intensidad de un sonido, más espacio en la viñeta ocupará la representación gráfica de ese sonido), el cine no precisa de simular los zumbidos de las pelotas al cruzar las pistas, los raquetazos o las

² Para una discusión extensa sobre las funciones de las onomatopeyas y plasmación gráfica de efectos sonoros en el cómic japonés consulte Petersen (2009).

pisadas durante las carreras. Todos estos sonidos y muchos otros más aparecen realzados en la banda sonora, pues generalmente acompañan a planos cercanos de las partes del cuerpo que realizan dichas acciones y son el resultado de una auricularización subjetiva del personaje. Y, en cuarto lugar, mencionaremos los efectos especiales como recurso básico utilizado para representar en el medio cinematográfico aquellos movimientos y acciones que son imposibles de realizar en el mundo real pero que aparecen como perfectamente factibles en el universo de los cómics. En este sentido, el largometraje *The prince of tennis* resulta un caso muy representativo en tanto que se trata de la adaptación de un cómic deportivo poco realista. Así, gracias a los efectos digitales, al montaje y al uso de trucajes, la película consigue imitar acciones fantásticas como saltos en los que los jugadores se sostienen en el aire durante varios segundos o pelotazos lanzados con la potencia de un misil (figura 2).

Figura 2. Acciones físicas espectaculares y su traslado cinematográfico en *The prince of tennis*.





Viñetas y fotogramas extraídos de *The prince of tennis*.

Otro aspecto importante en estas películas es la visualización de la actividad deportiva. Si consideramos el deporte en términos visuales, podemos distinguir tres tipos de modos de contemplar la acción. En primer lugar tenemos la mirada del deportista, aquel que observa en primera persona los acontecimientos y tiene, por tanto, un punto de vista privilegiado respecto a lo que ocurre en el terreno de juego. No obstante, en deportes de equipo, la perspectiva de un jugador puede estar limitada por su posición en la cancha o estadio. En segundo lugar, tenemos la mirada externa del espectador que asiste en directo al evento deportivo. Se trata de una perspectiva fija e inmutable, en tanto que está sujeta a la posición que ocupa en las gradas de los estadios, y cuya mayor ventaja consistiría en presentar una visión de conjunto capaz de apreciar la evolución del juego desde la distancia. En tercer lugar encontramos el discurso audiovisual que se construye en la retransmisión de los eventos deportivos a través de televisión. Esta forma de visualizar el deporte es probablemente la más común para la mayoría de aficionados, hasta el punto de que ha modificado considerablemente nuestra percepción de la actividad deportiva. Según David Rowe, “[Sport and media] have become so mutually indispensable that (...) one is literally unthinkable without the other (literally, because it

is almost impossible now to “imagine” sport without the mind’s eye conjuring up replay, slow motion and multi-perspectival images, accompanied by the inner voice of phantom sports commentators)” (2004: 12-13). Todas y cada una de estas perspectivas aparecen combinadas en los cómics japoneses de temática deportiva, que cuentan con una gran diversidad de medios para narrar los eventos. Así pues, encontramos primeros planos correspondientes a la mirada de los atletas, amplias vistas generales de las canchas, piscinas o estadios donde es posible comprobar la posición de los jugadores en ciertas carreras o jugadas, así como numerosas viñetas que parecen inspiradas por las retransmisiones televisivas. Esta combinación de perspectivas otorga un gran dinamismo y fluidez al desarrollo de la acción, de tal modo que los creadores de cómic permiten que el lector disponga de una perspectiva privilegiada para seguir el juego desde múltiples posiciones al mismo tiempo, creando así un efecto de multi-posición. Los largometrajes basados en estos cómics se benefician enormemente de tal visualización de la acción, la cual realza los momentos más espectaculares y contribuye al engrandecimiento de los protagonistas no sólo a partir de sus acciones sino también a través del modo en que éstas aparecen presentadas al espectador. Las adaptaciones de los cómics deportivos utilizan, pues, una peculiar mezcla de los recursos de la realización deportiva televisiva (planos generales para seguir las jugadas, movimientos a cámara lenta que permiten captar mejor las acciones, incluso comentarios sobre lo que ocurre que en vez de provenir de un comentarista proceden de los personajes que asisten al evento) y los medios expresivos característicos del cine (primeros planos que favorecen la identificación personal, manipulación del tiempo a partir del montaje, desarrollo de los personajes a través del diálogo, uso de la música como realce dramático). Como resultado, la adaptación cinematográfica del cómic deportivo resulta ser sensorialmente más atractiva que el

manga, puesto que el medio fílmico cuenta con modos semióticos específicos como el movimiento, el color y el sonido para transmitir las acciones deportivas; y narrativamente más profunda que la mera retransmisión del evento deportivo que se realiza en los medios de comunicación masivos gracias a la introducción de estructuras narrativas y al desarrollo de los personajes.

Además de la multiplicidad de perspectivas, otro aspecto a destacar en los cómics japoneses de temática deportiva es el movimiento. Resulta tremendamente interesante observar cómo las imágenes estáticas de los cómics utilizan varios recursos para generar la sensación de movimiento en los personajes y objetos que aparecen dibujados en las viñetas. Podemos distinguir cuatro procedimientos principales: el uso de líneas cinéticas, la difuminación del fondo, la difuminación del personaje o partes del cuerpo del personaje, y la descomposición del movimiento.

Las líneas cinéticas son aquellas que, como su propio nombre indican, se utilizan para expresar la dirección de un movimiento en una imagen estática. Para Gubern y Gasca, las líneas cinéticas son convenciones iconográficas, expresiones metonímicas del movimiento en las que se señala con líneas o puntos el espacio que se supone que el móvil acababa de recorrer, a modo de huellas gráficas de su paso por el espacio recién atravesado (1988: 194). Suelen acompañar a las figuras de los personajes o ciertas partes de su cuerpo como manos, piernas o cabezas y, en función de su forma y trazo, pueden reflejar ciertos tipos concretos de movimientos. Así pues, una línea cinética circular puede expresar que el personaje está girando sobre sí mismo mientras que líneas cinéticas irregulares y picudas se usan para expresar el movimiento propio de los temblores. Este tipo de línea forma parte de la gramática expresiva del medio, por lo que autores de diversos contextos culturales las utilizan de diferente modo. Tal y como demostró el

experimento llevado a cabo por Cohn y Maher (2015: 81), la comprensión de las líneas cinéticas en cómics, lejos de responder a aspectos biológicos del sistema visual de los seres humanos, son convenciones expresivas que dependen de la competencia interpretativa del lector dentro de una cultura gráfica concreta.

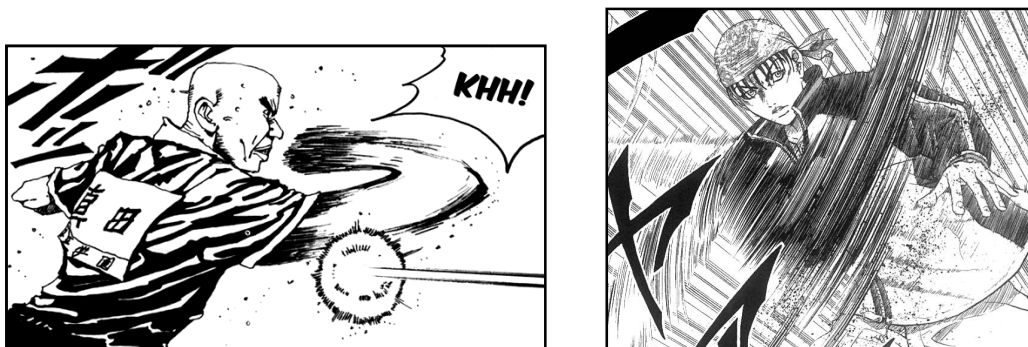
Además de las habituales líneas cinéticas, en los cómics japoneses en general y en los de temática deportiva en particular, encontramos una representación del movimiento más subjetiva consistente en difuminar el fondo de la viñeta mientras la figura del personaje se mantiene completamente definida. De este modo parece que es el mundo exterior lo que se mueve a gran velocidad en vez del personaje, pero lo cierto es que se trata de la aplicación directa del modo en que el ser humano percibe el movimiento. Basta con girar la cabeza rápidamente de un lado a otro para ver que todo aquello que nos rodea pierde su forma. Scott McCloud considera que esta forma de representar el movimiento es un rasgo definitorio de la narrativa del manga y la denomina “*subjective motion*” (movimiento subjetivo). Según este autor, el hecho de usar fondos rayados genera en los lectores la impresión de que ellos se están moviendo con el personaje, en lugar de observar simplemente el movimiento desde fuera (2006: 216). Este es el principio aplicado en las imágenes de la figura 3, donde resulta evidente el gran impacto que producen los fondos rayados. Algo similar ocurre cuando esta plasmación del movimiento se aplica a ciertas partes u objetos más concretos. Cuando una pelota se desplaza con rapidez o un personaje mueve alguna extremidad con inusitada energía, muchos autores japoneses recurren a una difuminación directa del objeto móvil. Así, el estatismo de la viñeta se ve sacudido por ese cúmulo de líneas que enturbian los brazos, raquetas o bates de los personajes (figura 4).

Figura 3. Generación de movimiento a partir del fondo difuminado.



Viñetas extraídas de *Touch* (izquierda) y de *Ping Pong* (derecha)

Figura 4. Movimiento a partir de la difuminación del personaje.

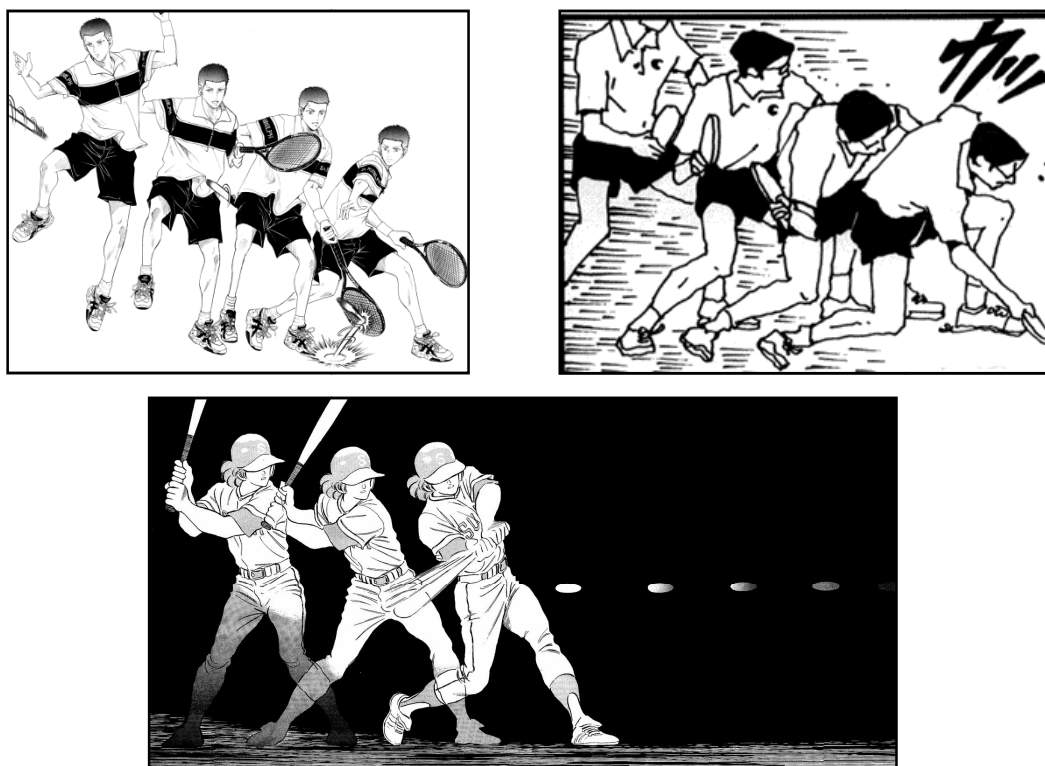


Viñetas extraídas de *Ping Pong* (izquierda) y de *The prince of tennis* (derecha)

Por último, otro recurso habitual para plasmar el movimiento en el cómic es el uso de la descomposición de las acciones a representar capturando distintos instantes de la misma a modo de fotogramas de un film y dibujando cada una de las fases del movimiento en la viñeta (figura 5). Esta técnica se suele emplear a la hora de mostrar acciones determinantes y decisivas dentro del juego, como los puntos finales, puesto que enfatizan de forma distintiva el movimiento mostrado. Si bien las líneas cinéticas y la difuminación vienen a representar rapidez y velocidad, la descomposición del

movimiento supone una ralentización. Por ello, no es de extrañar que estas acciones sean trasladadas al medio cinematográfico a través de la cámara lenta con el fin de obtener el mismo nivel de detalle y significación. Cohn denomina a este tipo de viñetas “polymorphic panels” (viñetas polimórficas) y señala que permiten “grammatical structures to occur within a single panel, potentially carrying syntax of a phrasal level or higher. The attention unit in these panels becomes cast much wider, to show the pieces of an action or event all at once” (2007a: 42-43).

Figura 5. Descomposición del movimiento.



Viñetas procedentes de *The prince of tennis* (superior izquierda), *Ping Pong* (superior derecha) y *Touch* (inferior).

La combinación de estas viñetas dinámicas con otras puramente estáticas sirve para construir una narrativa visual compleja y expresiva. El uso continuado de viñetas en las que se sugiere movimiento para representar las diferentes actividades deportivas acentúa en cierto modo el valor de las imágenes estáticas como instantes únicos congelados en el tiempo³. El contraste entre movimiento y quietud permite desarrollar el ritmo, manipular el tiempo narrativo y jugar con la atención del espectador, quien desempeña un rol esencial en la percepción de la “velocidad” de estas acciones estáticas. Tal y como señala Natsume al comparar la temporalidad de las imágenes en cómic y en cine,

“the temporality we experience in the images themselves is different from the immediate synchronization of time as perceived through film; it is rather an imaginary temporality created by the brain of the reader which naturally temporalizes the space of images and lines as such. For example, the speedline accompanying a thrown ball is drawn as an imaginary line not visible in reality. The reader naturally picks up how fast the ball goes depending on whether this line is curved or straight. This differs from the temporality created by the panels as a continuum of the discontinuous, and it is also qualitatively different from the temporality initially inherent in text. When these different temporalities are synthesized and imagined by the reader as living beings and places, it is possible to achieve a presence no less than that achieved by the imaginary temporality of characters and narratives interwoven by cinematic sequences” (2010: 42-43).

³ “The ‘frozen in time’ sight of the instant of a famous victory or gesture is perhaps the most potent of all media sports texts, able to convey historical weight, emotion and a sense of the unique” (Rowe, 2004: 142).

Si bien es cierto que la imagen en movimiento es una característica inherente al medio cinematográfico y que, por consiguiente, no es necesario que las adaptaciones cinematográficas desarrollen estrategias específicas para simular el tratamiento del movimiento y la temporalidad que encontramos en los cómics, debemos señalar que recientemente, y gracias tanto al desarrollo de la tecnología digital como al lenguaje expresivo del videojuego, se están empezando a desarrollar nuevos modos de representación de la temporalidad audiovisual que acercarán la recepción de la imagen cinematográfica a la lectura del cómic. Se trata de técnicas basadas en el principio de la cámara lenta o *slow motion* que, desde hace un tiempo, empiezan a ser comunes en producciones audiovisuales como *The Matrix* (Wachowski, 1999), *300* (Snyder, 2006) o *The Avengers* (Whedon, 2012). Por ejemplo, el efecto conocido como *bullet time* (tiempo bala)⁴ combina la cámara lenta con la movilidad del punto de vista de tal modo que la acción se ralentiza al mismo tiempo que se le permite al espectador contemplar el evento representado de un modo espacial. Según señala Purse, “bullet-time works to further emphasise the three-dimensionality of the filmic space, and creates a sense of the camera’s autonomy, so that the spectator has, for a moment, an increased sense of accessibility to the filmic world” (2005: 158). Esta ralentización del ritmo visual de la imagen cinematográfica, siempre orquestada por el cineasta, permite que el espectador controle el flujo de su mirada y pueda recorrer visualmente el plano cinematográfico

⁴ Lisa Purse explica en qué consiste el tiempo bala y cómo se llevó a cabo en el film *The Matrix*. “Bullet-time is achieved using a combination of conventional camerawork and special effects. The scene is initially shot using conventional cameras, with the path of the camera movement mapped out using computers. More than 100 still cameras are rigged up in a line along the path of the camera movement, circling the action. These take a series of still images that can then be animated, allowing the filmmakers the freedom to vary the speed of the camera movement in relation to the event taking place. Thus, during bullet-time, while an event plays out in slow motion, the camera appears to move around the action at a higher speed and in a different direction” (2005: 152).

como si se tratara de una viñeta de cómic, llegando a detenerse a contemplar la puesta en escena o detalles de las acciones representadas que serían imperceptibles a una velocidad normal de la imagen.

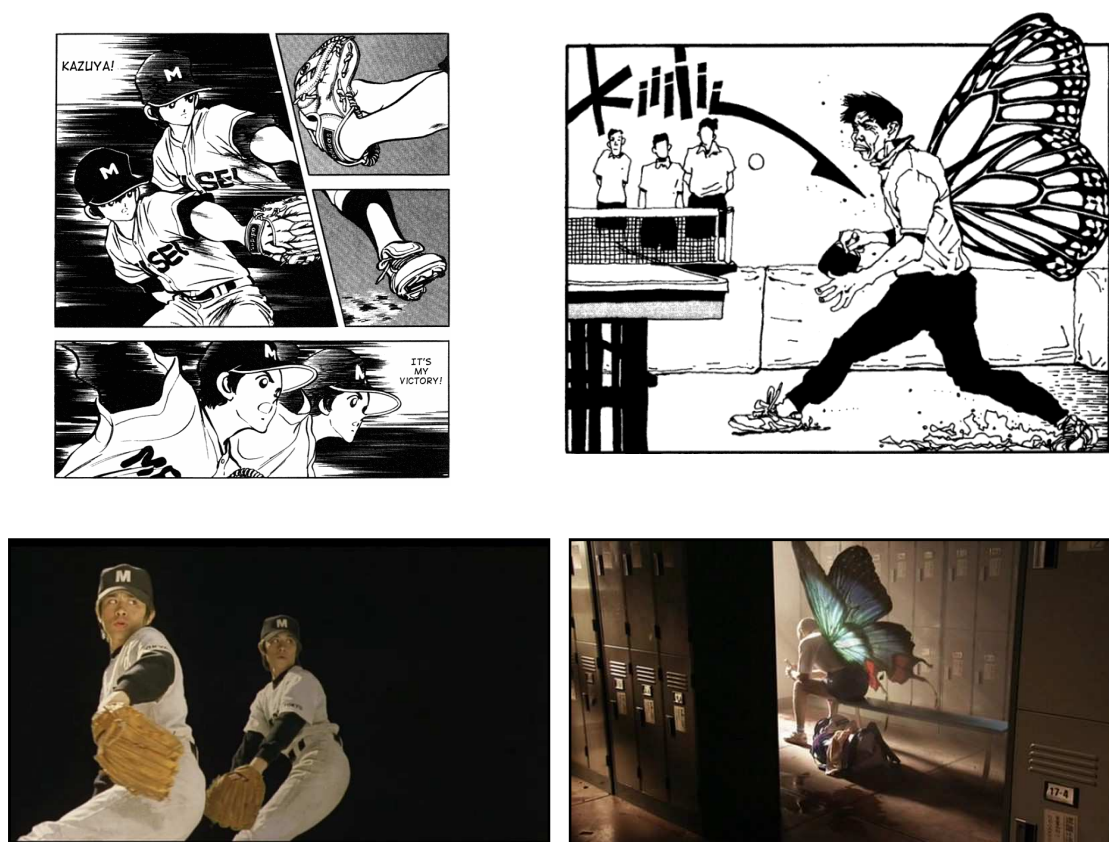
Un aspecto interesante del apartado formal de las obras analizadas es el uso esporádico en ciertas viñetas de un tipo de dibujo que se diferencia del estilo gráfico usado habitualmente en el resto del cómic. Se trata de imágenes que podemos describir como simbólicas, abstractas o expresionistas, las cuales son empleadas en momentos muy puntuales para resaltar un acontecimiento, acción o idea a través de la propia representación de la realidad. Las adaptaciones cinematográficas de los manga de temática deportiva han intentado encontrar equivalentes expresivos para este tipo de imágenes teniendo siempre en cuenta las diferentes ontologías visuales de la imagen dibujada y el fotograma fílmico. A continuación comentaremos brevemente estos tres tipos de imágenes.

Forceville define la metáfora multimodal como “metaphors in which target, source, and/or mappable features are represented or suggested by at least two different sign systems (one of which may be language) or modes of perception. Multimodal metaphors can be delineated best by first describing pictorial metaphors” (2008: 463), siendo la animación y el cómic campos de estudio adecuados para estudiar este tipo de metáforas puesto que todos los elementos visibles y audibles son generados artificialmente. Tal y como han señalado McCloud (1993) y Cohn (2013), el cómic utiliza la potencialidad expresiva del dibujo para construir significados que juegan con la metáfora, la alegoría y los símbolos. Dentro de las obras analizadas podemos señalar varios ejemplos destacables por haber sido trasladados a la versión cinematográfica de un modo muy similar al modo en que aparecen en el cómic. Así, en *Touch* encontramos un

momento muy emotivo cuando Tatsuya, que ocupa en el equipo de béisbol la posición de su hermano gemelo Kazuya (muerto en un accidente de tráfico), lanza la bola decisiva. Para reflejar que en ese instante cuenta con el apoyo del espíritu de su hermano, el dibujante muestra literalmente a los dos hermanos realizando el lanzamiento. Por otra parte, en *Ping Pong* conocemos la historia de un jugador apodado Butterfly Joe, pues sus movimientos eran tan veloces que parecía tener alas. Dichas alas son literalmente dibujadas sobre el personaje en ciertas viñetas para sugerir su habilidad. En ambos casos, el cine recoge estos símbolos visuales y los lleva a la práctica a partir de los efectos especiales y la composición con la finalidad de transmitir la fuerza expresiva de tales imágenes. Aunque en cierto modo desafían la lógica interna del relato audiovisual, estas escenas introducen una gran carga emotiva que vienen a enriquecer la narración (figura 6). Estas dos escenas se basan en el principio de homoespacialidad identificado por Carroll, en tanto que “the elements are features of the same thing in virtue of inhabiting the same spatial co-ordinates – in virtue of inhering in the same body (...). The elements fused or superimposed or otherwise attached are recognizable as belonging to the same unified entity” (1994: 198). Es decir, a partir de la presencia de elementos que diegéticamente no tienen cabida (un hermano muerto, alas de mariposa) en el mismo espacio donde se ubican los personajes se genera una metáfora visual que permite amplificar la expresividad de la imagen e introducir una particular carga emotiva a partir de su naturaleza simbólica.

Del mismo modo, también es frecuente el empleo de imágenes abstractas en las que se pierde la representación figurativa y se desarrollan principalmente los aspectos cromáticos, visuales y expresivos del dibujo. Dichas imágenes reflejan muchas veces los estados mentales de los protagonistas o la tensión del momento a partir de la supresión del

Figura 6. Imágenes simbólicas.



Viñetas y fotogramas procedentes de *Touch* (derecha) y de *Ping Pong* (izquierda)

fondo, que se convierte en un espacio infinito. Dichas imágenes abstractas se emplean en el clímax de los enfrentamientos deportivos para simbolizar el instante eterno en el que se trasciende el aspecto físico de la realidad y se alcanza un nivel espiritual similar a una especie de nirvana deportivo, por lo que podemos considerarlas próximas al uso poético del cómic que plantea Bennet (2014)⁵. Encontramos un ejemplo interesante en *Ping Pong*

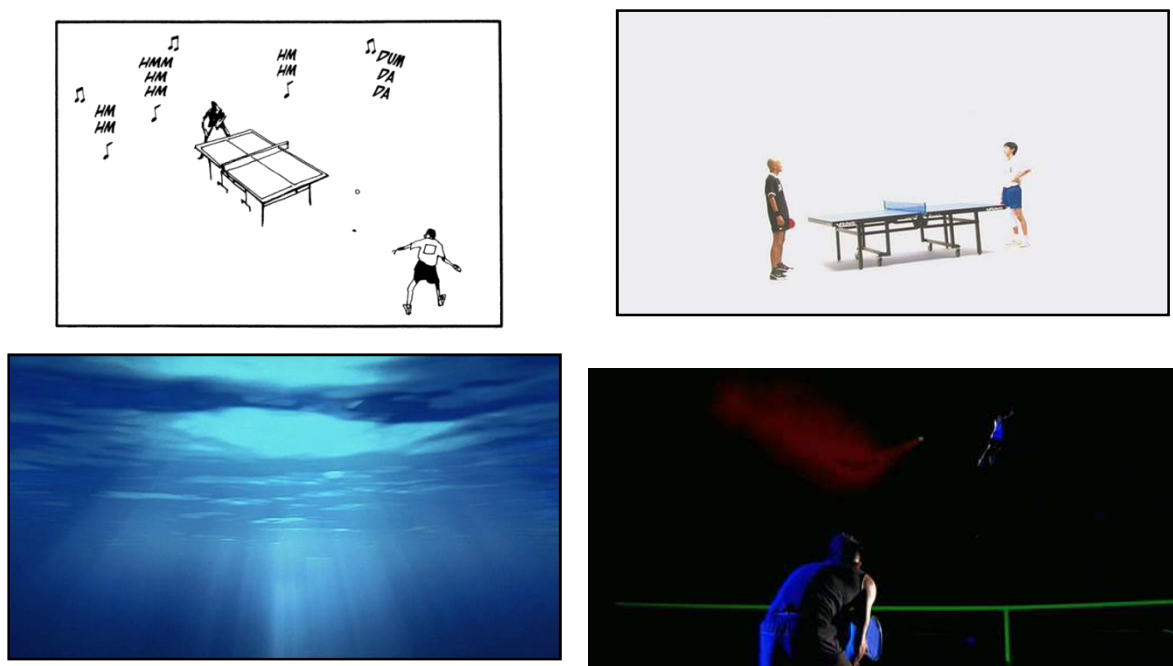
⁵ “Comics, like poetry, concentrate on the aesthetic audio-visual arrangement of segments whereas other literary forms are more concerned with syntax than spatial composition. In addition to their concentration on formal qualities, comics and poetry both incorporate meter, juxtaposition, line breaks, enjambment, countermeasure and disjunctive strategies, amongst other typographic and aesthetic devices. In both

durante el partido que disputan Akuma y Peko. Los dos personajes se entregan en cuerpo y alma a la competición hasta el punto de llegar a olvidar que se encuentran participando en un torneo. Simplemente trascienden la situación en la que se encuentran y empiezan a disfrutar del placer de jugar a ping pong por sí mismos. La película basada en el cómic ha trasladado la imagen abstracta de los atletas jugando en un inmenso espacio blanco, realzando a través del sonido y el montaje este momento trascendente cercano a la iluminación que ambos alcanzan. No obstante, también encontramos imágenes similares en otras películas basadas en cómics japoneses de temática deportiva. En *Rough*, durante la competición de natación final que enfrenta al protagonista y su principal rival, presenciamos una escena similar en tanto que la piscina donde compiten los personajes termina siendo sustituida por una inmensa cantidad de agua completamente azul y cristalina. Los amplios planos subacuáticos muestran a los dos contendientes nadando en dicha inmensidad azul, como si no existieran el resto de nadadores ni las corcheras de la piscina o los gritos del público, tan sólo los deportistas concentrados en su esfuerzo. En la película de *The prince of tennis* asistimos al mismo procedimiento con la particularidad de que una metáfora visual pasa a transformarse en una imagen abstracta. Durante el partido contra un jugador tremendamente agresivo y violento que utiliza técnicas sucias, el protagonista se siente acorralado. La “maldad” de este rival se expresa simbólicamente a través de las nubes oscuras que envuelven todo el estadio. Sin embargo, en esta situación tan adversa el protagonista consigue reponerse y, en una secuencia ambientada en una oscuridad total donde no se distingue ni la pista ni la red ni ningún otro elemento más allá de los propios jugadores, Ryoma consigue ganar el

comics and poetry, visual and verbal components can be repeated, layered, removed from panels or presented as a simultaneous series of moments not bound by linear grid lines or narrative ‘closure’” (Bennet, 2014: 108).

partido. En esta secuencia abstracta encontramos, además, varios rasgos visuales muy marcados (fotografía, tratamiento del color, uso de efectos especiales) que vienen a aportar un mayor nivel de abstracción a la visualización de la acción deportiva (figura 7).

Figura 7. Imágenes abstractas.



Viñeta y fotogramas procedentes de *Ping Pong* (imágenes superiores). Fotogramas procedentes de *Rough* (inferior izquierda) y *The prince of tennis* (inferior derecha).

Hemos visto cómo el medio cinematográfico ha conseguido trasladar las imágenes simbólicas y abstractas del manga. No obstante, en los cómics analizados se ha detectado un cierto tipo de viñeta que no ha sido simulado en el discurso cinematográfico. Se trata de las imágenes expresionistas, aquellas en las que a través de la variación del estilo de dibujo se consigue deformar la realidad para conseguir expresar una sensación,

un movimiento o una idea de forma intuitiva. Estas viñetas se basan en la transmisión directa de una impresión a partir de la manipulación de la forma, la figura o los principios anatómicos. En los cómics deportivos analizados estas imágenes se caracterizan por introducir violentos contrastes entre el blanco y el negro, por emplear un trazo distinto, por el uso de las sombras, o incluso por ofrecer una imagen deformada de los personajes con el fin de transmitir los momentos más extremos (figura 8). Tal manipulación de la imagen se debe a la plasticidad de los dibujos del cómic, que son mucho más maleables que la imagen fotográfica del cine. Probablemente debido a la ruptura estética que producen, este tipo de imágenes que podemos considerar como expresionistas no han sido llevadas al medio cinematográfico en las adaptaciones analizadas⁶.

Figura 8. Imágenes expresionistas.



⁶ “En el dibujo de los cómics, el imperio de la subjetividad del dibujante puede ser tan grande como para hacer que las formas del mundo, sin dejar de ser formas del mundo, dejen de parecerse a ellas. Ésta es la meta de los experimentos distorsionados de los dibujantes más audaces, que jamás podrán tener su equivalente en el cine de imagen real” (Gasca y Gubern, 1988: 308).



Viñetas procedentes de *The prince of tennis* (superior izquierda) y *Ping Pong* (superior derecha e inferior).

5.3. Análisis del trasvase de contenidos narrativos.

A diferencia de la televisión, donde el contenido deportivo se ha desarrollado como un componente diferenciado (vinculado principalmente al periodismo deportivo o a la difusión de eventos atléticos), tradicionalmente lo deportivo no ha sido considerado como un género específico en los estudios cinematográficos. Así, a pesar de que a lo largo de la historia del cine se ha dado un diálogo continuo entre el medio fílmico y el mundo del deporte, todavía no se ha explorado en profundidad las implicaciones de esta combinación. Tal y como señalan Poulton y Roderick, el cine de contenido deportivo ha recibido más atención crítica por parte del campo de la sociología del deporte que por los estudiosos y académicos dedicados al conocimiento del cine. Sugieren que una posible razón para la marginalización del cine de contenido deportivo por los expertos en cultura visual y estudios cinematográficos sea la dificultad que existe para identificar y clasificar qué constituye una “película deportiva” en primer lugar (2008: 108). Sin duda, este elemento básico es un punto divergente que suscita debate puesto que, a pesar de que ciertos autores intentan definir qué es una película deportiva en términos taxonómicos o identificando las estructuras narrativas características, otros niegan de pleno esta categoría. Así, Whannel rechaza que el cine deportivo sea un tipo de película concreto y señala que no puede ser considerado un género en tanto que estas películas no tienen un

conjunto consistente de temas, imágenes o tropos; no comparten un estilo o puesta en escena característica; y no pueden ser comprendidas a través del concepto de "cine de autor" (2008: 196-197). En su opinión, el deporte en el medio cinematográfico es simplemente un tema, un tópico, que es abordado desde otros modelos textuales. Jones, por su parte, señala que "sin duda, las películas de deporte contienen un número considerable de convenciones, expectativas, características e iconografía que sugieren que estas películas están construidas de modo que manifiestan una particular identificación genérica" (2008: 121) y culpa a los académicos por haber ignorado esta tipología cinematográfica en sus estudios. En este trabajo consideraremos que sí es posible considerar el film de temática deportiva como un tipo concreto de película y, para ello, nos serviremos de la definición que proponen Pearson et al. (2003: 149) al respecto. Así pues, se puede considerar que una película es deportiva cuando presenta temas o motivos centrados en un equipo, una institución, la historia o una persona específica vinculada con el deporte (atletas, entrenadores, agentes) y cuando los eventos deportivos en los que participan los personajes son la actividad primaria de la acción del film. Como vemos, se trata de una definición esencialmente temática y de contenido que deja fuera nociones relativas a la estructura narrativa, la estética, la producción o modelos genéricos. Esto permite considerar como película deportiva tanto a un drama como a una comedia e incluso documentales o películas de animación. Si aplicamos esta perspectiva descubriremos, tal y como señala Marín Montín, que "a lo largo de la historia del cine la temática deportiva se ha ido utilizando como trama o fondo de muchos argumentos fílmicos" (2005: 148-149).

El caso del cine japonés contemporáneo resulta significativo por la presencia recurrente de films de temática deportiva que están, en la mayoría de los casos, basados

en cómics⁷. Se trata de un rasgo característico del panorama mediático japonés puesto que, tal y como Jiménez Varea asegura, “el género deportivo, si es que se puede hablar con propiedad de él, prácticamente no existe en la historieta occidental de hoy” (2005: 78). Tan sólo en Japón parece haber arraigado este peculiar tipo de relato consistente en construir obras de entretenimiento basadas en la trayectoria deportiva de atletas y los múltiples obstáculos que deben superar en su camino hacia el éxito. Este tipo de cómic comenzó a publicarse en los años 50 del siglo pasado, prácticamente al mismo tiempo que el manga moderno iniciaba su consolidación como un producto de comunicación masiva. No obstante, al igual que ocurre con el manga romántico orientado a audiencias femeninas, es posible ubicar los orígenes de las ficciones narrativas vinculadas al deporte en las primeras décadas del siglo XX, cuando se publicaron en Japón varias historias cortas y novelas protagonizadas por deportistas. Tal y como señala Miho Koishihara, era frecuente la aparición de este tipo de relatos en revistas para niños de los años 30 como *Shounen Kurabu* (*El club de los chicos*, 1914-1962) o *Shounen Sekai* (*El mundo de los chicos*, 1895-1933). Estas obras de temática deportiva fueron suspendidas durante el periodo bélico pero, lejos de desaparecer, el héroe atlético volvió con más fuerza aún tras la Segunda Guerra Mundial protagonizando numerosas obras de manga (Koishihara, 2008: 146). Las premisas argumentales de aquellas historias cortas de los años 30 fueron

⁷ Además de las películas basadas en manga que componen este estudio, encontramos muchos otros films de temática deportiva entre las producciones japonesas más recientes: *Rookies: Sotsugyô* (Yuichiro Hirakawa, 2009), *Hai kikkô gârû!* (Fuyuhiko Nishi, 2009), *Oppai barê* (Eiichiro Hasumi, 2009) *Dive!!* (Kumazawa Naoto, 2008), *Gin iro no shîzun* (Eiichiro Hasumi, 2008), *Shakariki* (Shinsuke Ono, 2008), *Hyaku hachi* (Yoshitaka Mori, 2008), *Shôrin Shôjo* (Katsuyuki Motohiro, 2008), *Rabu Faito* (Izuru Narushima, 2008), *Kuro-obi* (Shunichi Nagasaki, 2007), *Batterî* (Yojiro Takita, 2007), *Peanuts* (Teruyoshi Uchimura, 2006), *Happy datsu* (Tomoko Matsunashi, 2006), *Catch a wave* (Kazuma Toyoda, 2006), *Gyakkyo nine* (Eiichiro Hasumi, 2005). A todas ellas debemos añadir, además, las series de televisión tanto de imagen real como de animación que también se centran en el mundo del deporte.

trasladadas con éxito a un incipiente medio que, gracias a la narrativa gráfica y al impacto visual de la imagen, hizo que estos relatos resultaran tremendamente expresivos y atractivos para los lectores más jóvenes.

La adaptación cinematográfica de estos relatos supone la revisión y reestructuración de las desventuras de los atletas que protagonizan dichos cómics, los cuales parecen ser un interesante material de origen para la elaboración de largometrajes en tanto que ofrecen narrativas basadas en conflictos directos con actantes bien definidos en escenarios concretos y con una carga dramática considerable. Por ello, tal y como argumenta David Rowe, “if ‘unscripted’ screen sport already has recognizable actors, plots, sets, and so on, then its fictional counterpart might be expected to develop these into an even more structured and mythologized cultural entity that operates in the space between the ‘real’ and the ‘imaginary’ (2004: 190). No obstante, debido a la necesidad de conjugar los intereses de la audiencia y alcanzar al mayor número posible de espectadores, la mayoría de los largometrajes basados en cómics deportivos optan por fusionar los argumentos principales del manga con tramas secundarias dramáticas, de comedia o de acción con el fin de atraer tanto al fan del deporte como al espectador ocasional. En el caso de los largometrajes basados en cómics analizados para la elaboración de este capítulo se han detectado varias pautas comunes que permiten hablar de una fórmula genérica del film japonés de temática deportiva. En términos generales, dicho esquema argumental consiste en el seguimiento de algún joven deportista que se esfuerza enormemente por conseguir el éxito a través de la práctica atlética. Independientemente del deporte practicado, este héroe tendrá que entrenar hasta la extenuación para mejorar sus habilidades, enfrentarse a duros rivales, superar sus debilidades, demostrar su capacidad de sacrificio y no cejar en su empeño hasta obtener el éxito. Estos aspectos

puntúan la evolución narrativa de los relatos deportivos tanto en cómic como en cine. En palabras de Jiménez Varea, las tramas argumentales de dichas obras puede resumirse como “el camino plagado de sacrificios y contratiempos de un deportista para llegar a ser el mejor en su especialidad deportiva” (2005: 85). Este autor también señala que es frecuente que la ambición de victoria trascienda lo estrictamente deportivo, hasta el punto de que la carrera deportiva se convierte en una peripecia vital. Jacqueline Berndt hace referencia a este proceso al señalar que, “como su propio país, los héroes juveniles recorren un proceso de maduración, se someten a los más duros sacrificios con tal de alcanzar la victoria, derraman sudor y lágrimas, obedecen a esa figura paterna que es el entrenador, siempre tan exigente, y triunfan” (1995: 64). Esta autora señala que, siempre alrededor del mundo deportivo, los protagonistas viven con intensidad amistades profundas, los primeros amores y grandes enemistades, de modo que es posible apreciar la importancia de la actividad física para el desarrollo personal y las habilidades sociales de los protagonistas. Por su parte, Paul Gravett considera que “la exitosa fórmula del género consiste en seguir a un insólito pero dotado principiante, a menudo el más pequeño o el menos apreciado, a través de los rigores de un entrenamiento impuesto por un entrenador hasta un eventual triunfo en contra de todas las probabilidades” (2004: 54). Este esquema argumental centrado en el entrenamiento, el deseo de superación y el éxito es el planteamiento inicial sobre el que se constituyen la mayoría de los manga deportivos, aunque lo cierto es que muchos de ellos plantean ciertas cuestiones que van más allá. En concreto, las historias relatadas en los cómics seleccionados para la elaboración de este capítulo y sus respectivas versiones cinematográficas permiten reflexionar sobre diversos aspectos a partir del deporte. Así, mientras que *The prince of tennis* es un ejemplo perfecto de la aplicación de esta fórmula genérica y su argumento consiste en ir

derrotando a los sucesivos rivales a partir del entrenamiento y el esfuerzo, en *Ping Pong* encontramos un tratamiento más maduro del mundo del deporte. El argumento de esta obra gira en torno a dos amigos que representan distintos modos de concebir el deporte: por un lado tenemos a Peko, un chaval energético y extrovertido con un talento innato para el tenis de mesa y, por el otro, está Smile, un chico introvertido y solitario que pasa muchas horas practicando. Cuando Peko descubre que, gracias a su entrenamiento, la técnica de Smile mejora considerablemente hasta el punto de poder vencer a un gran jugador, Peko se desanima y se retira temporalmente del deporte. Tan sólo la maduración personal y su deseo por convertirse en un jugador profesional le llevarán a iniciar un duro entrenamiento para demostrar lo que realmente vale. Por ello, más allá de la utilización del deporte como recurso narrativo para provocar emoción y excitación en el lector, esta obra aborda cuestiones importantes más allá del mundo deportivo como son la amistad, la rivalidad y la motivación. Sin duda, *Ping Pong* es un buen ejemplo del modo en que la fórmula clásica del cómic deportivo ha ido evolucionando en distintas direcciones a partir de la progresiva influencia e hibridación con otros tipos de cómics. Por ejemplo, existen diversos ejemplos de manga deportivo humorístico en el que a través de situaciones absurdas y desenfadadas se subvierten los aspectos fundamentales del género⁸. Del mismo modo, el cómic para jovencitas o *shoujo* manga también ha modificado desde finales de los años 70 algunos aspectos claves del cómic deportivo con el resultado de la progresiva aparición de tramas secundarias relacionadas con el romance. Las obras de

⁸ Podemos citar como ejemplo de *manga* deportivo humorístico la obra *Jigoku Koushien*, del artista Man Gatarou, publicada en 1996. Esta obra, cuyo título sería “Torneo de Béisbol del Infierno”, presenta una trama argumental repleta de acción y humor absurdo en la que los protagonistas tendrán que vencer a un equipo de béisbol compuesto por crueles *zombies*. Esta obra fue trasladada al cine en 2003 por el director Yudai Yamaguchi.

Mitsuru Adachi son un ejemplo perfecto de esta combinación de cómic deportivo y tramas amorosas puesto que tanto en *Touch* como en *Rough* encontramos una intensa unión del mundo del deporte con el de los sentimientos. En ambos casos, la ya de por sí dramática narrativa del deporte, salpicada de sacrificios, derrotas y desilusiones, se ve acompañada de los asuntos del corazón. Como consecuencia encontramos historias secundarias melodramáticas y de una fuerte carga emotiva que combinan muy bien con los tramas argumentales más épicas de las competiciones deportivas.

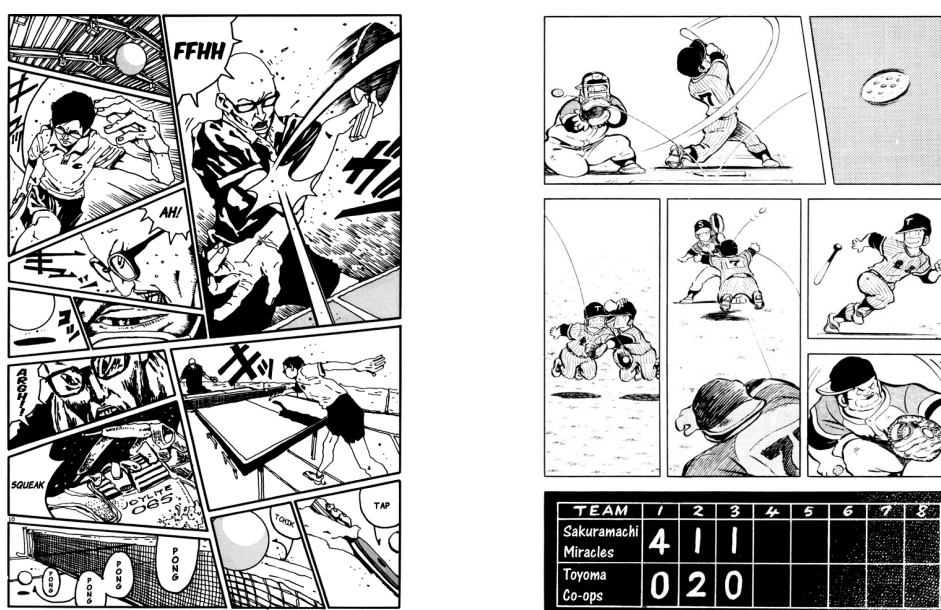
Centrando ahora nuestra atención en el modo en que el cine adapta estos argumentos narrativos, se hace necesario destacar un aspecto clave en la transposición del manga deportivo: la temporalidad de los partidos y demás competiciones atléticas. Un evento deportivo tiene una duración determinada, es decir, se prolonga en el tiempo durante un periodo establecido en deportes como el fútbol o el baloncesto o, simplemente, a lo largo de los minutos necesarios para determinar un ganador, como en las carreras o en el tenis. Independientemente del deporte, lo cierto es que en muchas ocasiones el tiempo en sí es un enemigo a batir para los protagonistas de estas historias. Como consecuencia, los cómics japoneses de temática deportiva presentan un peculiar tratamiento del tiempo consistente en la manipulación directa del ritmo narrativo. En función de la relevancia dramática de una particular secuencia, ésta podrá ser mostrada con un mayor número de viñetas, ilustrando claramente todos los movimientos realizados y dando gran importancia al desarrollo de tal evento. En momentos claramente decisivos, llegamos a encontrar tal desaceleración de la acción que prácticamente se alcanza un tiempo sostenido similar al del cómic romántico. Como ya se apuntó en el capítulo 3, este efecto de tiempo congelado se consigue cuando numerosas viñetas ilustran distintos aspectos de una misma acción para alcanzar la mayor dilatación temporal posible. Por el contrario,

también encontramos distintos modos de hacer avanzar la narración y comprimir el tiempo de los eventos deportivos de modo que el ritmo de la historia sea más fluido. Además de recursos como los cuadros de texto o las viñetas de marcadores, es frecuente encontrar algunas secuencias que vienen a ser un montaje de los acontecimientos más relevantes vividos en un partido. De este modo, ofreciendo un resumen de lo más destacado, se genera la impresión de que el tiempo ha transcurrido rápidamente (figura 9). Este procedimiento es habitual en la narración de partidos que no resultan muy relevantes (partidos clasificatorios en torneos) o que no tienen relación directa con el protagonista (partidos de los rivales o compañeros del héroe). Así pues, podemos apuntar que el tiempo del relato dedicado a un evento deportivo está en relación directa con la importancia y el peso que tiene en la trama argumental. Debido a la imposibilidad de encajar el tiempo real de un evento deportivo (externo y medido por el cronómetro) dentro del tiempo del relato del cómic (subjeto, interno, dependiente del lector), la representación del tiempo se convierte en un recurso expresivo más que puede ser manipulado con precisión por el creador de cómic. A este respecto debemos recoger las apreciaciones de Groensteen cuando afirma que “the number of panels comprising the whole-page multiframe determines the density of the page” (2013: 136), lo cual afecta considerablemente al ritmo de lectura. Así, “the comics reader is aware of the underlying beat engendered by the multi-frame, which gives rhythmic patterns to the narrative that s/he is embarking on, even if an irregular arrangement of frames and a profusion of content seem to screen out and disrupt it” (2013: 137).

A la hora de llevar estos relatos al cine, encontramos problemas y estrategias similares para gestionar la representación de los eventos deportivos. Si bien es cierto que el tiempo en el medio cinematográfico es externo al espectador y podría incluso

equipararse con el tiempo real de una competición deportiva, la esencia misma del medio fílmico en su vertiente narrativa implica la manipulación del tiempo para configurar de este modo el relato. Así pues, en las adaptaciones fílmicas de estos cómics encontramos un tratamiento similar de la temporalidad basado en el juego continuo entre la dilatación y

Figura 9. Compresión del evento deportivo.



Viñetas extraídas de *Ping pong* (izquierda) y *Touch* (derecha)

la compresión del tiempo del relato. Por un lado se aprecia el uso habitual de la cámara lenta para resaltar las acciones más determinantes y espectaculares. Sin embargo, a la hora de comprimir y acelerar el tiempo, se llevan a la práctica varios recursos. Uno de ellos consiste en la repetición de acciones idénticas a través de un montaje rápido para generar la impresión de redundancia, tal y como ocurre en uno de los entrenamientos de Tatsuya en *Touch*. A partir de repetir una y otra vez distintos planos de Tatsuya lanzando la pelota se consigue simular el avance del tiempo en apenas unos segundos. Una

visualización similar de temporalidad acelerada se puede apreciar en *The prince of tennis* durante el partido que Ryoma juega contra Inui. Otra forma de reducir la duración de los eventos deportivos es la elipsis, la supresión de momentos con el fin de agilizar la narración, tal y como vemos en el partido de Ryoma contra su padre. En este caso concreto se insertan distintos planos de elementos ajenos al partido como punto de ruptura. En la película *The prince of tennis* encontramos distintos ejemplos de este recurso, como el uso del plano de un árbol y un tren pasando para desviar la atención del partido y proceder a recortar su duración. Por último, otro de los recursos más comunes es el montaje de secuencias. Este tipo de escenas, muy habituales en las películas de temática deportiva o de aprendizaje, consiste en mostrar distintos momentos de un proceso (ya sea un entrenamiento o un encuentro deportivo) a lo largo de los cuales se va mostrando la evolución de los protagonistas. Estos montajes de escenas vienen a ser la adaptación de las páginas de la figura 9, puesto que persiguen comprimir un gran periodo de tiempo en apenas unos segundos a través de la selección de planos-acciones que sirven como emblemas del evento deportivo en cuestión que se comprime.

Una vez vistas las características narrativas más destacadas de este tipo de historias, es necesario atender a cada una de las películas basadas en cómics para observar cómo se ha reconstruido el argumento y analizar las estrategias de conversión utilizadas. Comenzaremos con *The prince of tennis*, la película dirigida por Yuichi Abe basada en el cómic homónimo de Takeshi Konomi. Se trata de una serie muy extensa compuesta de 42 volúmenes, de los cuales el film adapta los primeros dieciocho tomos con amplias supresiones. Este cómic es un ejemplo de la fórmula clásica del *shounen* manga (cómic de acción y aventuras orientado a audiencias masculinas adolescentes) aplicada al relato deportivo y presenta, por tanto, una estructura muy episódica. Los distintos bloques

narrativos que conforman el relato tienen una duración muy variable que puede ir desde capítulos únicos (que narran acontecimientos aislados ajenos a la trama deportiva y que sirven como elementos de transición entre distintos bloques) a varios capítulos (entrenamientos o partidos concretos contra cierto rival) e incluso algunos volúmenes completos (torneos compuestos a su vez por varios partidos). Esta estructura tan episódica presenta una gran ventaja al guionista cinematográfico a la hora de trasladar el desarrollo de la acción al medio fílmico puesto que puede seleccionar entre estos episodios aquellos más convenientes para su visión de la historia. El hecho de que las tramas seriales sean prácticamente inexistentes permite que la película se nutra de los acontecimientos más destacados del cómic mientras se obvian otros eventos. De hecho, en esta adaptación de *The prince of tennis* podemos observar la supresión de extensas partes del manga original como el torneo de la prefectura (capítulos 21-40) o los partidos contra los equipos de St. Rudolph (capítulos 53-76) y de Yamabuki (capítulos 91-109). Del mismo modo, en la película encontramos numerosas elipsis y supresiones: los partidos son mucho más cortos que en el cómic, se omiten varias sesiones de entrenamiento así como ciertas tramas episódicas relacionadas con la integración de los miembros del equipo. También encontramos enormes compresiones en algunos casos, como cuando determinados partidos o torneos que en el cómic ocupan varios capítulos en la película se muestran en apenas un par de planos. Se introducen, además, ligeros cambios como el orden de los miembros del equipo que Ryoma vence para lograr una plaza de titular. No obstante, también encontramos varios añadidos como una subtrama concerniente al posible retorno del protagonista a Estados Unidos. Esta inclusión es un recurso narrativo para aumentar la tensión climática del final de la película y construir un épico regreso del héroe cuando todos pensaban que ya había abandonado Japón y al

equipo. Otro añadido argumental considerable está relacionado con la inclusión de Higaki, un personaje inédito que en la película desempeña el rol del rival definitivo del protagonista. También se dan ciertos desarrollos de eventos como el partido entre Tezuka, el capitán del equipo de tenis, y Ryoma. Este enfrentamiento no se muestra en el cómic pero sí en la película. Del mismo modo, el film también presenta un mayor desarrollo de la vida personal del protagonista. Mientras que en el manga apenas se muestra la relación de Ryoma con su padre, en la película encontramos varias escenas familiares en las que ambos dialogan. En este sentido, la adaptación ofrece una dimensión doméstica que dota al personaje principal de mayor entidad y permite comprender su afán de superación a partir del deseo de derrotar a su padre. Este personaje también está más desarrollado en el film, donde su historia personal (fue el mejor jugador de tenis de Japón) se cuenta en una secuencia completa mientras que en el cómic se va desarrollando progresivamente a lo largo de los volúmenes. Otros personajes, por el contrario, son suprimidos en la película. Es el caso de Arai, un miembro del club de tenis, y el de dos novatos que, al igual que el protagonista, pertenecen al primer curso y se unen al equipo de tenis. La adaptación de *The prince of tennis* se realizó mientras el manga estaba aún publicándose, por lo que solamente cubre eventos de los primeros volúmenes. El final de la película es muy abierto puesto que termina mostrando a otros equipos que aparecen en el cómic y contra los cuales tendrán que enfrentarse los protagonistas. Una secuela sería completamente viable puesto que la narrativa de continuar avanzando en otros torneos y venciendo a nuevos rivales no se agota, demostrando de este modo cuán efectivas resultan las tramas episódicas en la generación de líneas argumentales.

Por su parte, la versión cinematográfica de *Ping Pong* mantiene muchos más elementos del cómic original porque se trata de una serie más corta (5 tomos) en la que el

número de acontecimientos narrados es menor. A diferencia de *The prince of tennis*, que presenta multitud de personajes protagonistas y secundarios, el argumento de *Ping Pong* se centra solamente en cinco jugadores en concreto prestando tanta atención a los encuentros deportivos como a los sentimientos, actitudes y motivaciones de los personajes. En términos generales, esta adaptación recoge prácticamente la totalidad de los eventos narrados en el cómic y apenas introduce modificaciones más allá de algunos ligeros cambios y la inclusión de varios toques humorísticos. Entre los cambios más destacables podemos señalar la omisión del partido que libran Smile y el entrenador para decidir si el joven muchacho seguirá un entrenamiento especial. En lugar de eso, la apuesta se realiza sobre el partido que juega Smile contra el chino Wenga Kon. A pesar de todo, el entrenador parece tener más relevancia en la versión cinematográfica donde, además, resulta ser mucho más joven que en el cómic. Aunque los personajes principales mantienen el mismo nivel de importancia, lo cierto es que la adaptación presenta un cierto énfasis en los protagonistas, Peko y Smile. La relación de amistad de estos dos jóvenes deportistas es uno de los ejes principales del film, por lo que algunas escenas se han visto desarrolladas para matizar mejor sus personalidades. Podemos destacar la conversación que mantienen en el tren o el diálogo que se desarrolla en las escaleras. Otros pequeños cambios son el modo en que se cuenta la historia de Butterfly Joe (que resulta ser el propio entrenador de Smile) o la compresión de la escena final de la historia, que muestra el futuro de los personajes varios años después del torneo.

Desde el punto de vista narrativo encontramos una focalización externa salvo en determinados momentos en los que encontramos una focalización interna. El salto a la interioridad de los personajes se produce siempre durante enfrentamientos deportivos. En estos momentos tenemos acceso a los pensamientos de los personajes, que muchas veces

buscan la mejor forma de vencer a los rivales o se adentran en *flashbacks* de sus vidas, como el momento en que Peko y Smile comenzaron a jugar por primera vez o el duro entrenamiento al que se sometieron Kazama y Akuma. Dado que el tratamiento visual del evento deportivo suele centrarse en los aspectos más físicos del deporte, como las carreras, los golpes o los saltos, este uso intimista del ping pong como puerta a los sentimientos, frustraciones, recuerdos y anhelos de los personajes permite dotar a los enfrentamientos de una mayor carga emocional. Del mismo modo, la audiencia puede llegar a conocer mejor a los protagonistas, por lo que podemos considerar este uso de la focalización interna (un recurso habitual del cómic romántico dirigido a audiencias femeninas) como un elemento clave para dotar de mayor profundidad a los personajes deportistas.

Así pues, a partir de traslados directos de las escenas y de ligeras compresiones de los eventos del cómic, la película *Ping Pong* se articula como una transposición directa del *manga* que mantiene prácticamente intactos los aspectos narrativos del original. Todo lo contrario ocurre en la adaptación de *Touch*, el cómic de Mitsuru Adachi, puesto que esta obra es bastante extensa (se compone de 26 volúmenes) y exige un gran trabajo de selección y compresión. A diferencia de *The prince of tennis*, cuyas tramas argumentales eran principalmente episódicas, en *Touch* encontramos un gran número de líneas argumentales seriadas ya que, más allá del argumento deportivo, existen varias subtramas de temática amorosa.

En términos generales, podemos establecer que la adaptación de *Touch* traslada de forma comprimida los seis primeros tomos del *manga*. La película comienza con un añadido introductorio en forma *flashback* en el que se presentan a los protagonistas: los hermanos gemelos Uesugi y su vecina Minami. A partir de entonces se desarrollan los

acontecimientos del cómic con algunas elipsis y supresiones que vienen a agilizar el desarrollo de la trama. Entre las supresiones podemos destacar algunos capítulos del cómic dedicados a mostrar el carácter tan distinto de los hermanos gemelos, a jugar con el triángulo amoroso existente entre ellos y Minami o a introducir a los miembros del equipo de béisbol. No obstante, la película traslada perfectamente el gran punto de giro del cómic: la trágica muerte de Kazuya, el as de los deportes, al arriesgar su vida por salvar a un niño de ser atropellado por un camión. A partir de este momento, la adaptación cinematográfica comprime enormemente los eventos de los tomos restantes del cómic. Para que nos hagamos una idea del grado de compresión alcanzado, hay que señalar que el argumento de *Touch* se desarrolla durante los tres años de bachillerato de los protagonistas. Los eventos del primer año aparecen adaptados en el film con pocas modificaciones pero los del segundo y tercer año han sido comprimidos y fusionados de tal modo que ocurren en lo que sería el segundo año de bachillerato. Por tanto, son muchas las supresiones que encontramos, tanto de tramas argumentales como de personajes. Entre las omisiones más destacables podemos señalar que la carrera deportiva de Minami no aparece en el film. Mientras que en el cómic esta muchacha comienza a practicar gimnasia rítmica y, gracias a su talento, va superando distintos torneos, en la película se mantiene como la administradora del equipo de béisbol. Otra supresión interesante es la relativa a la trama final del cómic, la cual no aparece en la película. Desde un principio, el objetivo de los protagonistas es ir al Koushien, el estadio donde se celebra la fase final del torneo de clubs de béisbol en el que participan todos los institutos de Japón. La película termina justo cuando los personajes consiguen pasar a dicha fase final y, por tanto, cumplen su sueño de asistir al Koushien. No se muestra en ningún momento sus partidos en dicho estadio, ni sabemos si llegan a ganar el torneo nacional.

No obstante, en el cómic sí que se incluyen las vivencias de los protagonistas en el Koushien (así como un nuevo enredo amoroso en el que interviene una popular cantante) y conocemos que, finalmente, el equipo se alza con la victoria. En este aspecto, en vez de alargar la trama, el film opta por finalizar la historia con el acceso al Koushien y el cumplimiento de la promesa que ambos hermanos habían hecho a Minami.

Entre los personajes que no han sido incluidos en la película podemos destacar a Yoshida, un chico tímido que comienza a jugar al béisbol a la sombra de Tatsuya; a Yuka, la hermana del rival del protagonista, o al entrenador Kashiwaba, un tipo duro que somete al equipo a un entrenamiento de lo más riguroso. Todos estos personajes tienen gran relevancia en el cómic pero en la película han sido omitidos para centrarse exclusivamente en la relación sentimental de Minami y Tatsuya así como en el progreso del equipo de béisbol. Por su parte, los personajes de Nitta, Kotaro y Harada ven como su rol en la película disminuye considerablemente en comparación con su papel en el cómic. El único personaje añadido en la película es la manager del club de boxeo, la cual parece interesarse sentimentalmente por Tatsuya. En términos generales, la versión cinematográfica de *Touch* consigue alcanzar un interesante equilibrio entre la trama deportiva y la amorosa. En este sentido, las omisiones y compresiones llevadas a cabo para aligerar la densidad del argumento del cómic resultan efectivas puesto que, a partir de estos procesos de selección, se ha alcanzado un relato coherente y bien resuelto.

Por último nos centraremos en *Rough*, una película de Kentaro Otani que guarda muchas similitudes con *Touch*. Ambas películas están basadas en cómics del mismo autor, Mitsuru Adachi; las dos cuentan con la actriz Masami Nagasawa en el papel del personaje principal femenino y estas dos producciones ofrecen una combinación de tramas amorosas con eventos deportivos. Si en *Touch* se reflejaba el mundo del béisbol, en

Rough nos encontramos con las aventuras de jóvenes que practican la natación y los saltos de trampolín. El cómic se compone de doce volúmenes, a lo largo de los cuales se va desarrollando la relación entre Keisuke Yamato y Ami Ninomiya. La película presenta una focalización interna del protagonista a la hora de narrar los acontecimientos y encontramos la habitual traslación de este recurso consistente en transformar los cuadros de texto del cómic en narraciones en primera persona a través de la voz *over* del protagonista del film.

La versión cinematográfica de *Rough* traslada los eventos principales del cómic de forma directa (la cita a ciegas, la carrera en la playa, el triángulo amoroso), aunque también omite algunas tramas secundarias (la competición de la prefectura o las tramas amorosas de los personajes secundarios). Además, la película introduce varias modificaciones interesantes respecto al argumento del cómic. En primer lugar encontramos un tratamiento distinto del personaje de Koyanagi, una chica que también se enamora del protagonista. En el cómic tiene una gran presencia, llegando a protagonizar subtramas propias, mientras que en la película queda en un segundo plano. No obstante, siempre aparece mirando al protagonista sin apenas hablar de modo que, sin llamar la atención, evidencia sus sentimientos. También encontramos en el film un mayor número de escenas cómicas, en su mayoría provocadas por el entrenador de los muchachos, el cual aparece más desarrollado. Otro desarrollo interesante es la carrera final entre Keisuke y Nakanishi, el clímax de todo el relato. El resultado de esta carrera no se muestra en el cómic, pero sí en la película, donde podemos ver a Keisuke rompiendo el récord de su rival y obteniendo la victoria. A la hora de introducir a los personajes secundarios en el relato audiovisual, donde no hay tanto tiempo para desarrollarlos como en el cómic, se ha recurrido a un procedimiento interesante. Durante las primeras

secuencias, la acción del film se detiene unos segundos cada vez que aparece un personaje importante para insertar cuadros explicativos sobre ellos. En estos cuadros se informa sobre el nombre del personaje, el deporte que practica y otros datos relevantes. De este modo el espectador puede obtener rápidamente la información básica para identificarlos. En concreto, encontramos cuadros explicativos de ocho personajes. Además, existen interesantes diferencias en los personajes de la película respecto al manga, como los deportes que desempeñan (hay más variedad en el cómic, donde cada chico practica un deporte distinto como béisbol, atletismo o judo, mientras que en el film todos realizan deportes acuáticos), su apariencia física (Kume es gordo en el cómic pero el actor que lo encarna no lo es, Koyanagi es una chica muy andrógina de pelo corto que en el film acentúa su feminidad y luce una larga melena) o su relevancia (personajes femeninos como Haruko o Rieko cobran más protagonismo en la película). También se ha añadido un personaje original que no aparecía en el cómic: Shoji, la administradora de los dormitorios estudiantiles donde se alojan los personajes. Ella actúa como figura maternal y consejera que vela en todo momento por los jóvenes.

Al igual que en el resto de adaptaciones estudiadas, el clímax del film es una competición deportiva en la que el protagonista debe enfrentarse a su rival. Este conflicto final, que se conforma como una convención habitual en los largometrajes de temática deportiva realizados en Japón, suele resolver tanto la trama deportiva basada en el enfrentamiento como las tramas secundarias de corte romántico o dramático. Se trata de la prueba final que determinará si los esfuerzos llevados a cabo por el protagonista han dado su fruto y su resolución conlleva, además de la gloria deportiva, la madurez personal y la posibilidad del encuentro amoroso. Se trata, en suma, de una especie de rito de

iniciación que permite al protagonista crecer en su trayectoria vital hacia el mundo de los adultos.

5.4. Análisis de los elementos socio-culturales.

En 1868, el gobierno Meiji inició una serie de reformas para convertir a Japón en una nación más moderna. A partir de estas transformaciones económicas, políticas, militares y educativas se pretendía dejar atrás el feudalismo y la cerrada sociedad de castas propias de la época medieval. Todos estos cambios fueron acometidos con la intención de convertir el país en una potencia equiparable a las naciones occidentales, las cuales fueron tomadas como modelo en ámbitos tan diversos como la arquitectura, la producción industrial o el equipamiento armamentístico. Entre las prácticas culturales extranjeras que fueron introducidas durante dicha época destaca la asimilación del deporte como ejercicio competitivo y recreacional (Kusaka, 2006: 19).

Esta introducción del deporte occidental en Japón se produjo a través de los centros educativos, gracias a la fundación de clubs de actividades extraescolares para estudiantes dedicados a la práctica de deportes⁹. Los colegios se encargaron de construir pistas y demás instalaciones así como de contar con instructores para que los jóvenes estudiantes pudieran dedicar parte de su tiempo libre a la práctica de deportes como béisbol, tenis o ping pong. Miho Koishihara señala que entre la década de 1880 y la de 1910, durante la implantación de estos deportes occidentales, se dio una interesante

⁹ En el sistema educativo japonés, los clubs de actividades extraescolares ocupan parte del tiempo libre de los estudiantes. Este tipo de clubs no sólo abarcan actividades físicas y deportivas sino también culturales (ceremonia del té, idiomas extranjeros, bandas de música, fotografía, teatro). Para saber más sobre las particularidades de estos clubs y su relación con el deporte en la sociedad japonesa consulte Cave (2004), Kusaka (2006), Light (2008) y Manzenreiter (2013: 83-104).

disputa sobre la idoneidad de dichas actividades en el contexto escolar. Muchos educadores consideraban que un entusiasmo desmedido hacia deportes como el béisbol podría hacer que los estudiantes descuidaran sus estudios, se obsesionaran con la victoria o se volvieran violentos y agresivos (2009: 327). No obstante, estos recelos fueron superados progresivamente al tiempo que la práctica del deporte se extendía como una moda entre los jóvenes del país.

En un intento por adaptar el deporte occidental a la cultura japonesa, se produjo una peculiar modificación de los valores esenciales que rigen la práctica deportiva. En palabras de Kusaka, “la deportividad y el espíritu del juego limpio fueron reemplazados por el espíritu japonés o *bushido*” (2006: 32). El *bushido* (武士道), término que literalmente significa “el camino del guerrero”, era el código de conducta de los samuráis. Con raíces en el budismo, el sintoísmo y el taoísmo, esta ética se rige por la lealtad, el auto-control, la austeridad y el honor. Kiku (2004) ha trazado el modo en que los valores asociados inicialmente a la casta de los samuráis, una especie de élite similar a la nobleza europea durante el periodo pre-moderno de la historia japonesa, se trasladaron a los deportes occidentales durante su introducción en el país nipón y cómo evolucionaron históricamente. En sus palabras,

“the emphasis on civilized self-control, which characterized the Bushido spirit, was regarded as a symbolic tool which enabled the modern state of Japan to catch up with foreign countries (especially the USA) through the cultural commonality of sports. (...) From the 1930s to the Second World War, the meaning of the spirit of ‘Budo’, which had formerly been associated with the development of self-control of violence in the sportization process, took on the very opposite meaning; that is to say, the

meaning of Bushido spirit was reinvented and the very same word became used in relation to some of the more violent aspects of baseball in Japan” (163-164)

En este sentido, los japoneses desarrollaron la cultura deportiva como un medio para promover virtudes socialmente deseables. Así, la práctica del deporte en el contexto escolar se convirtió en una manera excelente de inculcar en las jóvenes generaciones la importancia del entrenamiento físico, el sometimiento al grupo, la solidaridad, la vinculación con el centro educativo, la humildad, el esfuerzo y el deseo de superación. Esta ética deportiva tendía a negar el individualismo a partir del fomento de la cooperación mutua entre los miembros del equipo. Tal y como Koishihara expone, a través de la práctica del deporte en los clubs escolares se les enseñaba a los adolescentes japoneses a no rendirse hasta alcanzar los objetivos propuestos, el valor del compañerismo y la importancia de esforzarse al límite, de modo que los estudiantes terminarían por interiorizar todos estos preceptos para luego aplicarlos en su futuro puesto en la sociedad (2009: 331-332). Además, el deporte también permitía aumentar el prestigio de los colegios y del país a través de la participación en torneos y eventos deportivos tanto nacionales como internacionales.

Una de las consecuencias directas de este cambio sustancial en la concepción del deporte fue la pérdida de los valores de diversión y entretenimiento que acompañan a la actividad deportiva. La práctica del deporte era un medio para fomentar ciertas actitudes y servir a la nación, no un fin en sí mismo. De hecho, muchos educadores consideraban que convertirse en especialistas o profesionales de los deportes era “una intolerable corrupción” (Koishihara, 2009: 328). Esta situación cambiaría progresivamente tras la finalización de la Segunda Guerra Mundial y la ocupación norteamericana, que trajo

consigo la suspensión de las prácticas deportivas durante cierto periodo de tiempo. Desde los años 50, la mentalidad japonesa sobre el deporte se ha ido modificando poco a poco, obteniéndose como resultado la aparición de las ligas profesionales y el aumento del número de personas que practican deporte por sí mismos, como una actividad amena y saludable. Sin embargo, los valores tradicionales propios de la mentalidad pre-moderna (sacrificio, esfuerzo, dedicación, sufrimiento, sumisión) que se asociaron al deporte continúan vigentes en el imaginario social japonés así como en multitud de productos comunicativos. Tal y como señala Koishihara, la situación es paradójica puesto que “this conflict in values between the educational and entertaining aspects of sports culture continued to appear often in the development of Japanese sports culture, as an issue common to all sports. In the process of accepting foreign sports as a form of foreign culture, this seems to have been an inevitable dispute over the interpretation of the significance of sports” (2009: 328-329). Por ello, es posible argumentar que los valores más tradicionales del deporte japonés continúan estando presentes en cierta medida en diversas manifestaciones de la cultura popular, como en los cómics y sus adaptaciones cinematográficas.

Schodt señala que el cómic de temática deportiva se popularizó enormemente cuando en 1950 el General MacArthur finalmente levantó la prohibición de practicar determinados deportes tradicionales, lo cual se vio reflejado claramente en la incipiente industria del manga (1983: 79). La celebración de los Juegos Olímpicos en Tokio en 1964 también contribuyó notablemente a desarrollar, además del interés social por la práctica deportiva, la popularidad de este tipo de cómics. Así, Abe (2011) afirma que “el nacimiento del *spo-kon manga* está conectado al impacto de la Olimpiada de Tokio” (2011: 520). Ito señala que el éxito del equipo femenino de voleibol, que obtuvo una

medalla de oro en los Juegos, promovió una gran afición por dicho deporte, la cual se desarrolló todavía más gracias al cómic *Attack N° 1* (Chiaku Urano, 1968-1970) y sus versiones animadas para televisión (en España dicha serie se emitió bajo el nombre de *La panda de Julia*) (2008: 40). Y un apogeo similar volvió a ocurrir a principios de los años 90 con la liga de baloncesto profesional japonesa y el manga *Slam Dunk*, uno de los cómics más vendidos en la historia de Japón (Peters, 2003)

Bryce y Davis señalan que los motivos de la inmensa popularidad de este tipo de manga radican en el amplio abanico de temas y valores tratados en las tramas argumentales, los cuales permiten que los lectores, tanto masculinos como femeninos, se identifiquen con sus protagonistas (2010: 49). Este impacto del cómic de temática deportiva ha sido hábilmente utilizado para iniciar e informar a jóvenes deportistas (Hayashi, Hamu & Hashimoto, 2011). Asimismo, determinadas obras han sabido promover deportes como el baloncesto o el fútbol y varios deportistas japoneses que han alcanzado el éxito han explicado en entrevistas que fueron influidos por el manga deportivo en su dedicación al deporte (Gravett, 2004: 54). Sin duda, resulta evidente que la conexión entre el deporte, el cómic y la sociedad japonesa es muy profunda. No obstante, Schodt explica que “the concept of sports that Japanese comics present is quite different from that known in America and Europe. One does not engage in sports –especially in team sports- in Japan as a means of passing the time. Sports demand total devotion and they incorporate the best of the old bushido tradition” (1983: 80). Esta pervivencia del espíritu tradicional japonés, el *bushido*, ha terminado por configurar el concepto de “*sports konjou*” (スポーツ根性), cuya traducción al español vendría a ser una combinación de los términos “deportes” y “agallas”, y que suele abreviarse como

“*spokon*”¹⁰ (Jiménez Varea, 2005: 81). No obstante, Kozuma señala que el término *konjou* tiene un sentido más profundo:

“Konjo has been loosely translated into English as “guts”, but it has a much deeper meaning, including high physical endurance, courage under adversity, and the tenacity to face pain and hardship for the good for the good of the team. Konjo became a catch phrase in Japanese sport and was highlighted in the mass media when the gold-medal win of the national volleyball team at the 1964 Tokyo Olympic Games was attributed to the team’s konjo. Winning teams or athletes were believed to accomplish their goals solely because of their konjo. Teams or athletes who did not succeed were reprimanded because they did not put enough effort to show their konjo (i.e., did not practice enough, did not give it their all, or did not sacrifice enough). Echoing the samurai code of ethics, konjo was perceived as the only reason why a team would win or lose and it is still prevalent in many sports today” (2009: 207).

Como vemos, este término hace referencia a una filosofía o modo de entender el deporte a partir del espíritu de lucha y el esfuerzo, el cual se manifiesta de forma palpable en los cómics, series de animación y películas de temática deportiva de Japón. Es debido a esta particular concepción del deporte que los estudios de Gutiérrez y Montalbán (1994, 1995) concluyeron que las series de animación japonesa basadas en cómics de temática deportiva presentaban valores muy radicales que promovían "el concepto de ganar por encima de todo, resaltando la figura del líder y el triunfo, principalmente personal, aunque también del grupo, menospreciando cuestiones tan serias como la salud de los

¹⁰ Por este motivo el comic de temática deportiva es también conocido como *spokon* manga.

miembros del equipo" (1994: 15). Alfons Moliné también señaló que “se ha reprochado precisamente, fuera de Japón, a los manga deportivos (...) el fomentar el culto a la competitividad y de ceder mayor importancia a ganar que a participar” (2002: 47). Los trabajos de Marín Montín (2004), Lee, Drane y Kane (2009) y Loza Olave y Oró Casanovas (2010) demuestran cómo el medio cinematográfico en general, y el cine de contenido deportivo en particular, puede ser una útil herramienta para la transmisión de valores educativos. Tal y como señala Baker (1998), el análisis de este tipo de mensajes audiovisuales puede servir para comprender la identidad social e histórica (1998: 230) de la cultura en la que se producen. Así pues, a la hora de comprobar si estos valores deportivos tan extremos han sido trasladados al medio cinematográfico de las adaptaciones de cómics, procederemos a comentar la actitud de los personajes protagonistas, la figura del entrenador y el tratamiento de los personajes femeninos en las obras analizadas.

En términos generales, los jóvenes protagonistas de los cómics y películas de temática deportiva estudiados encajan en los patrones de los protagonistas del género *shounen*. Es decir, son muchachos en edad adolescente, atractivos y que destacan sobre el resto de la sociedad por su gran habilidad en los deportes. El origen de esta destreza puede ser de dos tipos. Por un lado tenemos el talento excepcional de personajes como Ryoma en *The prince of tennis*, Peko en *Ping Pong*, Tatsuya en *Touch* y Keisuke en *Rough*. Estos jóvenes parecen tener una aptitud innata para practicar deportes gracias a su constitución física o a su gran agilidad. Curiosamente, todos ellos presentan un carácter arrogante y despreocupado. Ryoma está muy confiado en su habilidad para jugar al tenis e incluso tiende a reírse de los demás, Peko se salta las sesiones de entrenamiento cuando le apetece, Tatsuya ni siquiera está interesado en jugar en un equipo a pesar de su indudable talento y

Keisuke no parece esforzarse por mejorar su marca. Por otro lado, encontramos a un segundo tipo de protagonista: aquel que, si bien no presenta aptitudes físicas impresionantes, consigue alcanzar la maestría en un deporte a partir de la práctica, el entrenamiento y la constancia. Dentro de este grupo podemos ubicar a Tezuka y Momoshiro (*The prince of tennis*), Smile y Akuma (*Ping Pong*), o a Nakanishi (*Rough*). Todos ellos comparten una gran voluntad que les lleva a entrenar duramente para progresar en el deporte que practican. Algunos de ellos, como Momoshiro y Akuma, entrenan muchas horas al día, sacrificando prácticamente todo su tiempo libre y empleando toda su energía.

Es bastante común que en los torneos de estas obras se produzca un enfrentamiento entre los protagonistas de talento innato y aquellos personajes que han obtenido su habilidad a partir del entrenamiento. El resultado de estas disputas en un primer término siempre se salda con la victoria de aquellos que han entrenado. Así, Tezuka vence a Ryoma en un partido de tenis individual, Peko descubre que la técnica de Smile es mejor que la suya cuando vence a un oponente al que él no pudo ganar y Nakanishi supera a Keisuke en una carrera en mar abierto. Esta derrota a manos de otro personaje es el detonante que hace que los protagonistas con habilidades innatas se percaten de lo incorrecto de su actitud y decidan entrenar duramente para mejorar su destreza. Así pues, la moral deportiva que subyace en estos textos viene a incidir en la necesidad del entrenamiento, de la voluntad, de la constancia y del tesón por encima de todo. En otras palabras, la destreza y el talento natural no sirven de nada sin el trabajo duro y el compromiso. Así, tan sólo tras la aceptación de la derrota y el reconocimiento de la necesidad de mejorar a través del entrenamiento, los protagonistas con talento innato pueden aspirar a vencer. De hecho, una vez que se entrenan y encuentran el verdadero

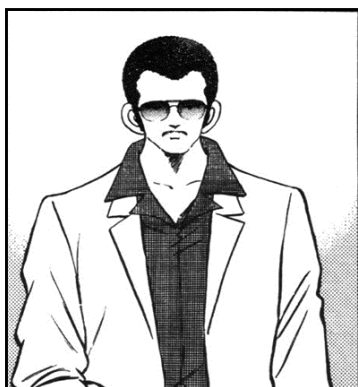
motivo por el que competir, estos personajes consiguen desarrollar todo su potencial y prácticamente se convierten en invencibles.

A la hora de llevar a cabo el entrenamiento, resulta fundamental la figura del entrenador. En Japón, los clubs escolares cuentan con monitores (generalmente los propios profesores del centro) que se encargan de organizar los entrenamientos, acompañar a los alumnos a los torneos y a aconsejarles sobre cómo practicar el deporte en cuestión. En los cómics y películas analizados los entrenadores son figuras maternas y paternas que tutelan a los protagonistas y pretenden obtener de ellos el máximo rendimiento a partir de diferentes métodos. En *Ping Pong* encontramos como entrenador a un profesor entrado en años que fue un gran jugador en su juventud hasta que una lesión hizo que se retirara. Él asume personalmente el entrenamiento de Smile para ayudarle a perfeccionar su técnica. Para ello le obliga a entrenar duramente e incluso llega a darle una bofetada cuando no se somete. Pese a que el muchacho se muestra poco participativo en un principio, poco a poco se desarrolla una relación de confianza y amistad entre los dos. Por su parte, Obaba, una anciana entrada en años que regenta un local donde se juega al ping pong, se ocupa del entrenamiento de Peko con igual resultado. Parece ser habitual el hecho de que el entrenador sea una persona mayor, símbolo de la experiencia y la sabiduría que atesora. Por ello en la adaptación de *The prince of tennis* resulta curioso el cambio de la profesora Ryuzaki, la encargada de entrenar y gestionar el club de tenis. Su rol se ve algo más reducido en la película respecto al cómic pero lo más interesante es que es mostrada con una apariencia mucho más joven. Mientras que en el manga es una mujer de unos 65 años, con arrugas y que viste chándal, en la película es una mujer de unos 30 años con una imagen atractiva y elegante. Por su parte, en el cómic de *Touch* encontramos a un entrenador muy duro, con pinta de mafioso, que somete al equipo a unas prácticas

infernales. Pese a que en un principio puede considerarse un rival, poco a poco su entrenamiento empieza a resultar útil. La película *Rough* presenta una inversión del entrenador al presentarlo como un personaje patético, escandaloso y risible. Aun así, todos ellos cumplen la función actancial de ayudantes y destinadores puesto que, a través de su entrenamiento, el protagonista adolescente consigue desarrollar su potencial (figura 10).

Figura 10. Los entrenadores como ayudantes / destinadores del protagonista.





Viñetas y fotogramas extraídos de *The prince of tennis* (fila superior), *Ping Pong* (fila central), *Touch* (inferior izquierda) y *Rough* (inferior derecha).

Junto al entrenador, encontramos a otra figura imprescindible en este tipo de relatos: el rival. Se trata del enemigo a batir, aquel contra quien el protagonista librará la batalla final durante la última fase del torneo o competición en el que se encuentre inmerso. El rival puede ser un amigo, como ocurre en *Ping Pong*. En esta obra Peko y Smile son compañeros pero también rivales y por ello la final del torneo viene a ser una especie de reencuentro entre ambos, una celebración de sus respectivos esfuerzos. No obstante, también son comunes los rivales antagonistas que destacan por su crueldad, su ambición o sus prácticas anti-reglamentarias. Egate, de *The prince of tennis*, es un ejemplo perfecto de este tipo de enemigo puesto que utiliza su prodigiosa fuerza para lesionar al protagonista durante la final, lanzando intencionadamente pelotazos a su pierna herida. Por último, cabe destacar que también hay rivales contra los que hay algo más en juego que el mero título deportivo. En el caso de las adaptaciones de los cómics de Mitsuru Adachi, en cuyas obras se combinan las tramas atléticas y sentimentales de modo que los deportistas también se disputan el amor de la protagonista femenina. Así, en *Touch* encontramos en primer lugar la rivalidad entre los hermanos y, más adelante, el enfrentamiento entre Tatsuya y Nitta, todos ellos enamorados de Minami. En el caso de

Rough encontramos un triángulo amoroso similar formado por Keisuke, Nakanishi y Ninomiya. Evidentemente, en ambos casos el protagonista principal consigue vencer en la competición deportiva y obtener el amor de la chica en cuestión.

En términos generales, los valores deportivos presentes en las películas analizadas evidencian cómo la ideología tradicional japonesa que concibe el deporte como una actividad que requiere dedicación constante y continuada, que interpreta la competición como un enfrentamiento trascendental y cuyo máximo objetivo es la victoria, continúa presente. No obstante, en estas películas encontramos una serie de rasgos positivos que pueden ser utilizados en la educación en valores de jóvenes estudiantes o deportistas. Una de las características esenciales de estas obras es el mensaje de que el talento deportivo no sirve de nada si no se cultiva con la disciplina y el trabajo continuado. Del mismo modo, los personajes protagonistas también presentan valores personales e individuales positivos. En este caso podemos destacar la autonomía, la autodisciplina, la constancia y la deportividad. Prácticamente todos los personajes de las películas analizadas muestran un carácter activo e independiente, lo cual se debe a la motivación personal que mueve a cada deportista, que varía en distintos casos. En *Touch*, el protagonista practica el deporte no por sí mismo sino para hacer feliz a la chica que ama, el motivo del protagonista de *The prince of tennis* es superar a su padre, mientras que en *Ping Pong* encontramos dos visiones completamente distintas del deporte: Peko desea dedicarse profesionalmente al tenis de mesa pero su amigo Smile lo ve únicamente como un pasatiempo con el que llenar sus horas de ocio. Independientemente de sus motivaciones, todos ellos practican con entusiasmo el deporte pues, más allá de servirles para alcanzar otros objetivos, resulta evidente que disfrutan con la actividad atlética. Otro elemento muy positivo característico de los

héroes de las adaptaciones cinematográficas del *spokon* manga es su marcada actitud de deportividad y juego limpio. Estos jóvenes no sólo respetan y cumplen a rajatabla con las reglas establecidas en cada deporte sino que también muestran generalmente un comportamiento respetuoso, considerado y generoso hacia compañeros de juego y rivales. En lo referente a los valores sociales presentes, el compañerismo, la cooperación, el trabajo en equipo, la convivencia y la amistad suelen imponerse a otras actitudes más negativas. Aunque en los films observamos una situación inicial contraria, a lo largo de la trama se supera la rivalidad interna del equipo y se potencian las relaciones interpersonales entre los miembros. El trato con los compañeros hace que se desarrollen multitud de valores positivos como la solidaridad, la empatía, el respeto, la tolerancia o el juego limpio. En *The prince of tennis*, el carácter egocéntrico y autosuficiente del protagonista es un hándicap para su equipo. Ryoma tiene un gran talento para el tenis individual pero, tal y como queda demostrado, no sabe jugar en equipo y por ello su entrenador le obligará a formar pareja con un compañero hasta que ambos aprendan a jugar juntos. Dicho entrenamiento promoverá una relación de mayor confianza entre los dos integrantes y mejorará sus habilidades deportivas. Incluso en deportes en los que no se compite en grupo también encontramos una gran importancia del trabajo en equipo. En el film *Ping Pong* observamos cómo todos los miembros del club de tenis mesa entrenan dentro del mismo horario, cambiando de oponente entre ellos mismos y participando juntos en las actividades de entrenamiento de los demás compañeros. Este trabajo en equipo desarrolla el aprecio y la estima entre los miembros, lo cual se manifiesta claramente en el modo en que los compañeros de equipo se animan mutuamente durante las competiciones oficiales. Así pues, podemos concluir que el valor social esencial que transmiten las obras analizadas es la amistad entendida como

una relación afectiva profunda entre los integrantes de los equipos deportivos basada en compartir emociones, vivencias y sentimientos.

No obstante, estas obras incorporan un contravalor tremendamente negativo en relación a los personajes femeninos de dichas producciones que, en cierto modo, puede verse como un reflejo de la situación de la mujer en el mundo del deporte en la sociedad japonesa. En este sentido hay que señalar que, durante el proceso de importación y aceptación de los deportes occidentales en Japón, las oportunidades de las mujeres para practicar dichas actividades fueron realmente escasas y restringidas. En los colegios, los clubs deportivos eran actividades orientadas y recomendadas para los estudiantes masculinos y no se veía con buenos ojos que una joven japonesa practicara deportes extranjeros (Matsuda, 2006, 118). Esta discriminación es el resultado de siglos de dominación masculina así como de la carga simbólica que la práctica deportiva trae consigo pues desde la antigüedad clásica, el deporte y la actividad física han sido considerados como algo propio del hombre. Todas las sociedades cuentan con prácticas deportivas exclusivamente masculinas, habiendo incluso deportes que hasta hace relativamente muy poco tiempo estaban vetados a las mujeres. Por ello, podemos considerar que el deporte ha sido considerado históricamente como una práctica eminentemente masculina donde se promueven y exaltan valores vinculados con la potencia, la fuerza, la agresividad y la competitividad. Sabo y Jansen señalan que el deporte ha sido a lo largo de la historia un elemento definidor de los ideales occidentales de masculinidad. Para estos autores, el cuerpo atlético del hombre es sinónimo de poder y belleza en prácticamente todas las culturas euro-americanas. De hecho, vinculan la imagen del joven atleta tan común en nuestras pantallas de televisión y anuncios publicitarios con el mito del Prometeo liberado puesto que, en su opinión, el joven atleta

desafía los límites del cuerpo y trasciende la muerte a través de la práctica deportiva (1998: 202-203).

En las adaptaciones de los cómics de temática deportiva encontramos contundentes ejemplos de esta desigualdad entre los géneros. Basta con prestar atención a la relevancia y al papel que desempeñan los personajes femeninos para comprender que, al menos en estas películas, el deporte es un mundo de hombres. En *The prince of tennis* encontramos dos personajes femeninos: uno de ellos es Ryuzaki, la entrenadora entrada años que ha sido rejuvenecida en el film, y el otro es Shion, una niña de unos 13 años. Este personaje ha perdido parte de la relevancia que tenía en el manga, además de sufrir un curioso cambio. Mientras que en el cómic ella es una estudiante que comienza a practicar tenis por su admiración hacia el protagonista, en la película es un personaje más pasivo que se limita a asistir como espectadora al torneo. Además, es muda debido al trauma provocado por la muerte de sus padres y tan sólo la emoción del partido entre Ryoma y su hermano conseguirá que recupere la voz para poder animarles. En *Ping Pong* encontramos como único personaje femenino a Obaba, que ocupa el rol de entrenadora de Peko. Por otro lado, en *Touch* tenemos como personaje principal a Minami, una chica atractiva, independiente, inteligente, atlética y el objeto de amor del protagonista. Minami también practica deporte, pero uno distinto al de los protagonistas masculinos y que resulta ser una actividad que se puede considerar más propia de mujeres como es la gimnasia rítmica. En este sentido, debemos señalar que la película no presta atención alguna a la mujer como deportista pues, aunque Minami gana varios torneos de gimnasia rítmica en el cómic, en el film no se hace mención a su carrera deportiva. De hecho, en las únicas escenas en las que aparece practicando ese deporte Minami lleva poca ropa y muy sugerente de modo que la mirada del protagonista se dirige sin dilación a su cuerpo. Del

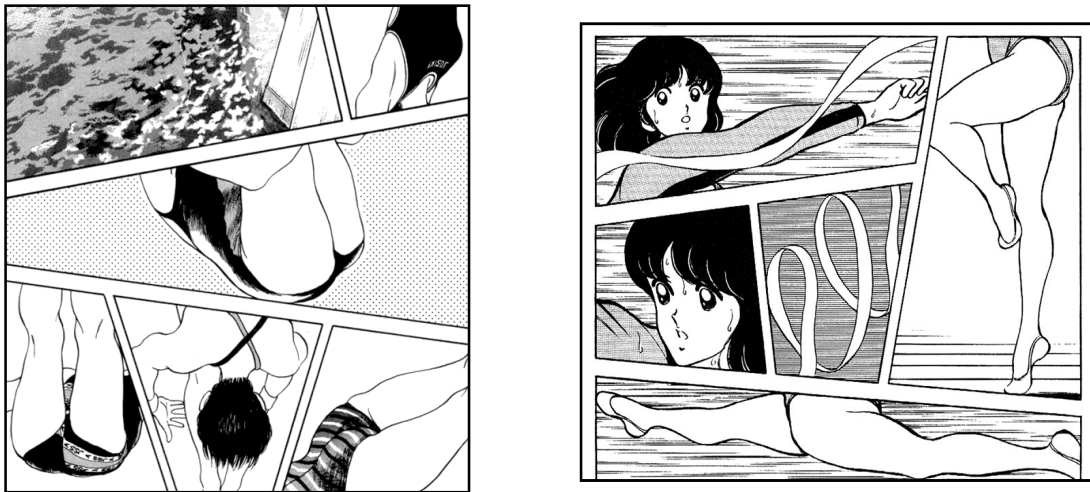
mismo modo, en la película de *Rough* tampoco vemos a Ninomiya practicando sus saltos ni compitiendo en ningún momento. Más allá de esta omisión de la mujer deportista, en los cómics de Adachi y en las películas basadas en ellos encontramos un uso exhibicionista y fetichista de la mujer que practica deporte. Son muy comunes las escenas voyeuristas en las que los protagonistas miran a las muchachas mientras ellas practican gimnasia rítmica o saltos de trampolín. En ambos casos, ellas llevan muy poca ropa (un bañador, mallas ajustadas, leotardos) y la mirada de los jóvenes héroes se dirige sin dilación a sus pechos, sus traseros o sus caderas. Se trata, por tanto, de un uso fetichista de la mujer deportista pues no se presta atención a la actividad deportiva en sí sino a quien la practica (figura 11). De este modo no se presenta al personaje femenino como deportista sino como mujer atractiva, como fuente de placer para la mirada del hombre., construyendo así una representación completamente gratuita e injustificada que no refleja en absoluto la realidad de las mujeres japonesas deportistas¹¹. No obstante, no debemos olvidar que nos encontramos ante películas basadas en cómics destinados a adolescentes masculinos, por lo que tal construcción del personaje femenino puede ser explicada por la repetición de fórmulas exitosas y los intereses del público al que se dirige. Aun así, es posible encontrar un retrato completamente distinto de la mujer deportista en cómics shoujo (destinados a un público femeninos) como *Raqueta de oro* (*Ace o nerae!*, Sumika

¹¹ Miho Koishihara argumenta que en los últimos 25 años ha aumentado gradualmente el número de mujeres que practican deporte de forma regular. La deportista japonesa ha comenzado a participar en competiciones de judo, *wrestling*, béisbol, fútbol y otros deportes considerados tradicionalmente como “propio de hombres”. Así pues, el deporte ha permitido a muchas mujeres japonesas reforzar su identidad y superar la tradición patriarcal que espera de ellas ciertos atributos idealmente femeninos (2009: 333). Orlansky, por su parte, explica cómo la consideración social de la mujer deportista también ha evolucionado positivamente durante los últimos años en la sociedad japonesa, pasando de rechazar la actividad de la mujer deportista a alabarla (2007: 81).

Yamamoto, 1973-1980) o *Crimson Hero* (*Ben-iro Hiro*, Mitsuba Takanashi, 2003-), ambientados en el mundo del tenis y el voleibol respectivamente.

Así pues, resulta evidente que en estas obras se privilegia la figura del protagonista masculino, atlético, exitoso y atractivo por encima de todo. Si bien dicha representación puede explicarse por el hecho de que nos encontramos ante un producto cultural dirigido a una audiencia masculina joven plagado de fórmulas narrativas consolidadas y personajes arquetípicos, lo cierto es que estas obras no dejan de reforzar la idea de que el deporte es una actividad meramente masculina. Así, las cualidades positivas asociadas con esta práctica (el esfuerzo, la dedicación, la victoria, la voluntad)

Figura 11. La mujer deportista como fetiche.





Viñetas y fotogramas extraídos de *Rough* (izquierda) y *Touch* (derecha)

quedan codificadas simbólicamente como atributos de los personajes masculinos mientras que los personajes femeninos continúan siendo secundarios y limitados a los roles de entrenadora-madre o espectadora pasiva. Se hace necesario, por tanto, un aumento del número de largometrajes centrados en la figura de la mujer deportista que haga justicia a la pasión, dedicación y entrega que las atletas invierten cada día en sus entrenamientos.

Capítulo 6

Conclusiones.

A continuación se ofrecen las principales conclusiones alcanzadas tras la lectura de las fuentes bibliográficas citadas, el análisis de 25 largometrajes japoneses basados en cómics según la metodología desarrollada y un proceso de reflexión continuo centrado en establecer la importancia de la simbiosis entre manga y cine en la cultura audiovisual contemporánea. Con el fin de facilitar la lectura, las conclusiones se dividen en 6 secciones: el estudio de la adaptación cinematográfica como disciplina académica, la adaptación del cómic en el contexto del cine japonés, estrategias identificadas en la traducción semiótica del manga al cine, estrategias identificadas en la traslación del contenido narrativo, la realidad socio-cultural japonesa a través de los productos comunicativos, y futuras líneas de investigación. En cada una de estas secciones se detallará, además, el grado de cumplimiento de las hipótesis y los objetivos establecidos al inicio del diseño de la investigación.

6.1. El estudio de la adaptación cinematográfica como disciplina académica.

Los objetivos 1 y 2 consistían, respectivamente, en realizar una revisión bibliográfica de la producción académica desarrollada en las tres áreas de estudio más próximas al tema de la investigación (la adaptación cinematográfica del cómic japonés) y en seleccionar entre las publicaciones consultadas las perspectivas, conceptos y metodologías más apropiados para llevar a cabo la investigación que se ha planteado. El resultado de estas actividades nos lleva a concluir que, a pesar de que la industria cinematográfica produce cada año una gran cantidad de películas basadas en obras

previas procedentes de distintos medios de expresión, tales como la literatura, el teatro, el cómic, la televisión, el videojuego o incluso otras películas, el estudio de las conexiones entre estos medios no ha sido plenamente desarrollado. Si bien es cierto que se trata de una labor de enorme complejidad, la configuración histórica y metodológica de los Estudios de la Adaptación ha venido presentando una serie de problemas que han lastrado la eficacia de esta disciplina a la hora de plantear herramientas conceptuales y teorías capaces de sistematizar los diversos procesos que intervienen en la elaboración de una adaptación fílmica. En términos generales, el apego desmedido al estudio de la adaptación de textos literarios, el uso de la fidelidad como criterio para evaluar las versiones cinematográficas y una gran dispersión metodológica consistente en el estudio de casos aislados pueden ser considerados como los principales puntos que han condicionado negativamente el avance de la adaptación fílmica como área de conocimiento.

El nuevo contexto mediático surgido desde finales de los años 90, marcado por la progresiva hibridación entre medios que ha traído consigo la tecnología digital, ha venido a potenciar en cierto modo las reflexiones sobre la importancia de la adaptación cinematográfica. Dado que en la actualidad es más que frecuente la circulación de contenidos argumentales a través de múltiples medios de comunicación, superando de este modo la noción de texto único y desarrollando nuevas posibilidades narrativas, ha surgido la necesidad de re-considerar cómo se llevan a cabo estos procesos. Ante la ausencia de teorías generalizadoras o metodologías de análisis consolidadas, ciertos autores han intentado cubrir estas carencias con sus propuestas (McFarlane, 1996; Hutcheon, 2006). Si bien se trata de avances considerables, la amplitud de la adaptación como fenómeno generador de productos comunicativos posiblemente escape a cualquier

intento de teorización generalizada por lo que, en vez de aspirar a elaborar una “Teoría de la Adaptación” en términos absolutos, probablemente resulte más útil, operativo y efectivo establecer distintas “teorías de la adaptación” centradas en diversos medios, tales como la adaptación cinematográfica de obras literarias, la adaptación de obras teatrales, la adaptación de cómics, la adaptación de videojuegos, etc. Tan sólo a través del estudio específico de las conexiones que se establecen entre el medio cinematográfico y otros medios de expresión podremos conocer, en primer lugar, de qué modo este diálogo intermediático se lleva a cabo y, en segundo lugar, qué aspectos comunes o diferenciados se pueden establecer entre los distintos tipos de adaptaciones para alcanzar, así, el posible reconocimiento de patrones generales que intervienen en los procesos de adaptación.

Otra dimensión que debe ser considerada necesariamente es el contexto histórico, industrial, cultural, geográfico y económico en el que se llevan a cabo los procesos de adaptación. Muchos de los casos de estudio de adaptaciones cinematográficas se han venido centrando exclusivamente en las conexiones entre el texto fuente (generalmente una obra literaria) y la película surgida sin tener en cuenta que probablemente muchas de las elecciones que han determinado la elaboración de tal producto derivado se deban a limitaciones o condicionantes de naturaleza técnica, económica, o cultural. Así, es necesario señalar también la miopía de muchos estudiosos que generalizan innecesariamente sus conclusiones sin tener en cuenta que sus afirmaciones o hallazgos solo se aplican a un número limitado de productos culturales o a las obras de una determinada área geográfica. Sirva como ejemplo de esta tendencia la conceptualización del “*comic book film*” que realiza Burke (2015), quien básicamente equipara “película basada en cómic” con “película basada en cómics de superhéroes

estadounidenses”, reduciendo de este modo la amplitud y variedad de los films basados en narrativas gráficas al ignorar las adaptaciones de cómics independientes, auto-biográficos o que, simplemente, no encajan en el patrón genérico de los relatos de superhéroes. Asimismo, dado que el cómic como medio de expresión se ha desarrollado históricamente como una manifestación de la cultura de una país o nación, conviene tener en cuenta las diferencias entre distintos tipos de cómics (*comic books* estadounidenses, manga japonés, *bande dessinée* francesa, tebeos españoles, etcétera) y cómo estas particularidades determinan su traslación al medio cinematográfico. Por ello, pese a que pueda parecer un campo agotado, lo cierto es que los Estudios de la Adaptación todavía pueden resultar muy útiles para desarrollar nuestra comprensión de las dinámicas de intercambio e influencias entre medios de comunicación siempre y cuando sea posible articular metodologías de análisis que puedan ser aplicadas sistemáticamente a una gran variedad de casos de estudio y se tengan en cuenta los condicionantes extra-textuales. El trabajo de investigación desarrollado en estas páginas ha intentado aplicar esta perspectiva a partir del estudio de la adaptación fílmica de cómics japoneses durante el periodo comprendido entre los años 1999 y 2007.

A pesar de la dificultad que implica estudiar la adaptación cinematográfica del cómic debido a la escasez de investigaciones previas, en este trabajo se ha examinado el modo en que los lenguajes del cómic y el cine confluyen, las estrategias a través de las cuales el relato cinematográfico reorganiza el contenido argumental del cómic así como los aspectos culturales más destacados de las obras que componen el corpus de análisis seleccionado. Para llevar a cabo este estudio se procedió a la elaboración de una herramienta metodológica propia puesto que durante la revisión bibliográfica no se halló ninguna propuesta que se ajustara perfectamente a las necesidades del análisis que

se pretendía llevar a cabo. Se cumple, de este modo, el objetivo 3 consistente en la articulación una herramienta metodológica que permita el análisis sistemático de los procesos de adaptación cinematográfica del cómic al cine. Dicho modelo de análisis se fue perfeccionando durante la investigación y, tras su aplicación en el estudio de los 25 largometrajes seleccionados, se puede determinar que esta herramienta metodológica presenta las siguientes características:

- flexibilidad: la división del análisis en tres niveles (dimensión formal, dimensión narrativa, dimensión sociocultural) permite que el analista pueda decidir libremente qué aspecto desea estudiar. Si bien en este trabajo se ha optado por llevar a cabo análisis integrales combinando las tres dimensiones, también es posible utilizar el modelo de análisis propuesto para estudiar solamente la dimensión formal o la dimensión narrativa. Dado que los ítems de análisis en estas dimensiones están claramente delimitados, es posible aplicar el modelo a muchos otros tipos de cómics y contrastar los resultados obtenidos. Estos estudios concretos centrados en una única dimensión pueden contribuir a una mayor comprensión de los procesos de transcodificación o re-elaboración de los contenidos narrativos. Asimismo, el modelo de análisis propuesto se considera como una herramienta en continua evolución, por lo que es susceptible de ser modificado en un futuro para hacerlo más operativo o para aplicarlo al estudio de otros tipos de adaptaciones. Por ejemplo, a la hora de estudiar la adaptación cinematográfica del videojuego resultaría necesario alterar los ítems de análisis de la dimensión formal puesto que los modos semióticos de ese medio de comunicación difieren de los del cómic.

- triangulación metodológica: el modelo de análisis propuesto, basado en el análisis del discurso y en el análisis de contenidos, combina principios y conceptos de varios campos de estudio con el fin de identificar adecuadamente y con precisión los aspectos más destacables de los procesos de adaptación. Así, el estudio de la dimensión formal se basa en el análisis del discurso multimodal en tanto que es necesario abordar los múltiples modos semióticos que intervienen en la configuración del discurso del cómic y del medio cinematográfico: dibujo, imagen fotográfica, música, sonido, textos, etc. Cada uno de estos modos debe ser estudiado desde metodologías de análisis específicas que tengan en cuenta sus particularidades, de ahí que se haya recurrido a metodologías procedentes del análisis fílmico, el análisis de la imagen y el análisis de la narrativa gráfica. Por su parte, el estudio de la dimensión narrativa se sustenta principalmente en la narratología, la cual ofrece principios y conceptos identificables tanto en los cómics como en los largometrajes, facilitando así la práctica de contrastar la re-organización del contenido narrativo que se lleva a cabo en la versión fílmica. En este sentido, las cinco estrategias de adaptación establecidas (traslado, supresión, desarrollo, compresión y cambio) han resultado ser, en determinados casos, categorías difíciles de sistematizar. De hecho, durante los análisis se han detectado combinaciones de varias de ellas (especialmente cambio-desarrollo y cambio-supresión), lo cual pone de manifiesto la dificultad de aplicar categorías amplias y la necesidad de combinar el análisis narratológico con el análisis cualitativo. Frente al modelo de análisis estructurado y mecanicista que se usa en el estudio de las dimensiones formal y narrativa, para el estudio de la dimensión socio-cultural se opta por una aproximación más libre centrada en los intereses del analista. Dada la riqueza de los productos comunicativos como objeto de estudio de prácticas y representaciones sociales, son susceptibles de ser

abordados desde múltiples disciplinas y metodologías (Estudios Culturales, Estudios de Género, Antropología, Historia, Política, Sociología, etcétera). Considerando que esta pluralidad de enfoques posibles es un elemento positivo y que el establecimiento de pautas de análisis vendría a restringir las lecturas y reflexiones, se opta por la apertura y la multidisciplinaridad. Ello permite, pues, la combinación de los estudios de la adaptación con otras metodologías propicias para el análisis de los aspectos históricos, culturales y sociales, una de las necesidades más urgentes de los Estudios de la Adaptación para superar la limitación del énfasis excesivo en los casos de estudio textuales.

- complejidad: la aplicación del modelo desarrollado exige por parte del analista el dominio de diversas metodologías y conceptos. Del mismo modo, también requiere de un cierto periodo de aclimatación para que su utilización se vuelva más fluida y cómoda. En concreto, una de las mayores dificultades detectadas consiste en prestar la atención necesaria a los modos semióticos de la dimensión formal. Dado que todos ellos se utilizan prácticamente de modo simultáneo, resulta complicado abordar con el mismo nivel de detalle cada uno de ellos. Durante la investigación desarrollada se ha tendido a prestar más atención a ciertos aspectos (ontología de la imagen, planificación, puesta en escena, efectos especiales, montaje) que a otros (color, iluminación, sonido, música), por lo que el análisis de la dimensión formal de una adaptación fílmica en tanto que texto multimodal requiere de varios visionados/análisis de las secuencias que se desean analizar o del trabajo combinado de varios analistas, cada uno de ellos centrado en uno o varios modos de significación. Sin duda, esta opción colaborativa vendría a enriquecer en gran medida la labor de análisis desarrollada y contribuiría a superar la visión única

que predomina en los casos de estudio que se han venido realizando hasta la fecha.

En suma, la herramienta de análisis desarrollada y aplicada en esta investigación ha resultado ser efectiva en tanto que ha permitido detectar de forma sistemática las características más destacables de los cómics y largometrajes analizados. El hecho de usar las mismas categorías de análisis en obras de distintas temáticas y tipologías facilita la comparación y el contraste, permitiendo así destacar los rasgos específicos de cada uno de los tipos de productos comunicativos estudiados. Por ello, es posible concluir que el modelo de análisis propuesto permite el estudio tanto individual como colectivo de largometrajes basados en cómics, tratándose así de una herramienta versátil que puede contribuir al desarrollo de los Estudios de la Adaptación.

6.2. La adaptación del cómic en el contexto del cine japonés contemporáneo.

La hipótesis principal de la que parte esta investigación señalaba que *el hecho de utilizar como material de origen un cómic determina el proceso de creación de un largometraje en tanto que las características estéticas, narrativas y socio-culturales del producto comunicativo de partida afectan y moldean, en distintos grados, el discurso cinematográfico*. Con el fin de encontrar evidencias que permitieran demostrar esta afirmación se realizaron las acciones correspondientes a los objetivos número 4 (seleccionar una muestra de adaptaciones cinematográficas que conformen el corpus sobre el cual se aplicará la herramienta metodológica), número 5 (analizar las adaptaciones cinematográficas seleccionadas utilizando la herramienta metodológica elaborada para tal fin), y número 6 (reflexionar sobre los resultados de los análisis obtenidos). Esta operación de análisis se llevó a cabo, teniendo en cuenta la necesidad

de prestar mayor atención al contexto histórico, industrial y socio-cultural en los Estudios de la Adaptación, en un marco muy específico: el cine japonés contemporáneo y, concretamente, el periodo comprendido entre los años 1999 y 2007. Así, siguiendo las pautas marcadas por autores previos que situaron sus estudios sobre la adaptación en contextos histórico-culturales bien delimitados (Marcus, 1992; Hutchings y Vernitski, 2004), esta elección se debe a tres motivos fundamentales. En primer lugar, por el interés específico del investigador por la cultura japonesa y su tradición cinematográfica. En segundo lugar, por tratarse Japón de una alternativa interesante al cine estadounidense en lo referente a la adaptación cinematográfica del cómic. La importancia de la industria del cómic nipón y el amplio número de obras adaptadas al medio cinematográfico hacen que se trate de un contexto ideal para examinar los procesos de adaptación. Aunque la inmensa mayoría de los estudios previos se basan en el modelo estadounidense, caracterizado básicamente por las adaptaciones de cómics de superhéroes, el contexto japonés ofrece una mayor variedad temática así como un corpus de obras que no ha sido explorado por investigadores occidentales. En tercer lugar, por el deseo de contribuir al conocimiento sobre el cine japonés en general y el cine más reciente (desde la década de los 90 a la actualidad) en particular. Históricamente el estudio del cine japonés se ha visto marcado por el eurocentrismo de la crítica y la academia occidental, cuyos conocimientos sobre las tradiciones cinematográficas "periféricas" suelen ser esencialistas y superficiales. La cinematografía japonesa ha llamado la atención de estudiosos occidentales en varios momentos del siglo XX pero generalmente se ha tendido a elaborar una visión tan estereotipada del cine japonés como la que tenemos de la propia cultura y sociedad nipona. La sombra de los grandes maestros como Ozu, Mizoguchi y Kurosawa es aún

alargada en Occidente y tiende a eclipsar la variedad interna de la cinematografía japonesa. Así, resulta necesario considerar el cine nipón como un sistema complejo y heterogéneo en el que conviven varios paradigmas expresivos que, debido a la distancia cultural, a las limitaciones de los circuitos de distribución comercial y a los puntos ciegos de los estudios cinematográficos, suelen aparecer como inconexos a los espectadores occidentales. Tal y como Weinrichter señaló (2003: 54), la celebración del descubrimiento del “nuevo cine japonés” que tuvo lugar a finales de la década de los años 90 se basa en el desconocimiento de la tradición previa y en la mirada sesgada del público occidental. Los consumidores occidentales de cine japonés se dividen entre los excelsos críticos que acuden a los festivales de renombre y la legión de fans que fagocitan producciones de género vinculadas muchas veces a industrias adyacentes como las del cómic, la animación o los videojuegos. Esta división entre dos grupos de espectadores remite, en última instancia, a la doble naturaleza del medio cinematográfico como manifestación cultural con valor artístico y como producto comercial destinado a generar rentabilidad económica.

Sin duda, las adaptaciones de cómics estudiadas en este trabajo de investigación encajan de lleno en la segunda categoría puesto que son productos industriales cuyos objetivos están más próximos a la generación de entretenimiento inmediato e ingresos económicos que a la construcción de obras artísticas o discursos sociales. Tal y como han señalado varios autores (Wada-Marciano, 2012; Woojeong, J.; Denison, R. y Furukawa, 2013a, 2013b) el cine japonés en la era digital se encuentra caracterizado por la concentración de conglomerados mediáticos que han venido desarrollando múltiples estrategias industriales y comerciales para explotar al máximo las franquicias más exitosas. El periodo temporal estudiado en este trabajo de

investigación (1999-2007) delimita, en cierto modo, la fase de aparición y consolidación de un nuevo ecosistema mediático en Japón caracterizado por la predominancia de la industria del cómic en la generación de contenidos que se distribuyen a través de múltiples medios de comunicación. Así, las empresas más poderosas del sector de la comunicación y el entretenimiento han ido aglutinando diversos medios a través de adquisiciones, fusiones o alianzas para incrementar los beneficios que pueden generar sus propiedades intelectuales, tales como personajes o relatos. La posición prominente que ocupa la industria del cómic en Japón ha hecho que se haya convertido en un pilar cada vez más importante del mundo cinematográfico, pues las obras más populares cuentan con una amplia base de consumidores que se ha aumentado exponencialmente tras la acelerada difusión internacional del manga y el desarrollo de la tecnología digital ha facilitado notablemente la recreación en el medio fílmico de las imágenes icónicas del cómic japonés. Del mismo modo, es posible argumentar que el notable aumento de films japoneses basados en cómics también se debe a ciertos cambios en el clima cultural. La reciente implantación del videojuego como medio de comunicación así como el desarrollo de Internet y sus múltiples productos comunicativos han promovido un cierto cambio en la cultura visual de los espectadores, quienes parecen estar cada vez más habituados al uso de imágenes digitales en producciones cinematográficas. Posiblemente esta asimilación de las nuevas estéticas de la virtualidad haya contribuido a una progresiva aceptación de las imágenes no realistas que pueblan las versiones cinematográficas de los cómics japoneses. Asimismo, el auge de la cultura fan, o la cultura *otaku* si nos referimos al contexto japonés, también ha propiciado el despliegue de los relatos a través de diferentes medios de comunicación. El fan, en su doble dimensión de consumidor y agente social, ha respondido positivamente a la

diversificación mediática del contenido narrativo con la que han ido experimentando las empresas audiovisuales. Así pues, siguiendo la pauta establecida por Cazdyn (2002) según la cual el desarrollo específico de ciertos tipos de adaptaciones cinematográficas dentro de la historia del cine japonés se encuentra ligado al clima cultural, podemos establecer que las adaptaciones cinematográficas de cómics japoneses que han sido estudiadas en esta tesis doctoral pueden ser consideradas como un movimiento cinematográfico específico. Por movimiento cinematográfico nos referimos a un conjunto de producciones fílmicas surgidas en un periodo concreto que presenta una serie de rasgos comunes que las diferencian de otros tipos de obras cinematográficas y que mantiene una importante relación con el contexto cultural, histórico y económico del periodo durante el cual se desarrollan. Esta noción se basa en la existencia previa en la historia del cine japonés de varios grupos de producciones fílmicas que han sido caracterizados como movimientos, tales como el *Pure Film Movement* (Bernardi, 2001) o la *Nuberu Bagu* (Desser, 1988). Pese a que se trata de una tendencia cinematográfica actualmente en evolución y resulta imposible evaluar su impacto en el conjunto de la cinematografía nipona, es posible señalar los siguientes rasgos definitorios de estas películas basadas en manga:

- Un marco temporal específico en el que se desarrolla este tipo de producción. Al igual que ocurre con otros movimientos cinematográficos o incluso ciertos géneros en la historia del cine universal, generalmente encontramos un periodo de formación en el que se van estableciendo las características definidoras, un periodo de asentamiento en el que el movimiento o el género alcanza su mayor apogeo (reconocimiento crítico y/o académico, obras exitosas, consolidación de las fórmulas), y un periodo de decadencia

en el que los patrones establecidos dejan de tener relevancia o se fusionan con nuevas tendencias. En el caso de los films basados en cómics japoneses resulta todavía precipitado establecer fechas para estas etapas, pero lo cierto es que podemos utilizar los datos de audiencia para conocer la relevancia de ciertas películas. Así, un hecho destacable y objetivo es que en el año 2006, por primera vez en prácticamente 20 años, los largometrajes japoneses superaron en recaudación a los films importados (generalmente estadounidenses)¹, iniciándose desde entonces un periodo de recuperación que muchos autores atribuyen al éxito de las adaptaciones de manga a films de imagen real (Matsutani, 2007). Basándonos en estos datos podemos considerar el corpus de films estudiados en esta tesis doctoral como obras pertenecientes al periodo de formación de la adaptación fílmica del cómic japonés como movimiento, pues atendiendo a las cifras de audiencias su consolidación llegaría partir de los años 2006-2007. Así, durante los primeros años de la década del 2000 se puede apreciar cómo las compañías y los agentes creadores del cine japonés experimentan con la asimilación del lenguaje del cómic y con la gestión comercial de dichas obras, conformándose un modelo específico que parece convertirse en hegemónico hacia finales de dicha década. Este modelo consiste en la adaptación de un cómic muy popular (generalmente de acción y aventuras, aunque la comedia y el romance también han logrado importantes éxitos) en sagas de películas que se componen de dos o tres entregas y que son estrenadas con apenas meses de diferencia. Los casos de *Nana* (2005), *Death Note* (2006), *20th Century Boys*² (2008-2009), *Nodame Cantabile*³

¹ Datos disponibles en la web de la Motion Pictures Producers Association of Japan: http://www.eiren.org/statistics_e/index.html (consultado el 4 de junio de 2015)

² El manga *20th Century Boys* (20 世紀少年, *Nijūseiki Shōnen*, Naoki Urasawa, 1999-2006) fue adaptado en una trilogía compuesta por los largometrajes *20th Century Boys: Beginning of the End*

(2009-2010), *Gantz*⁴ (2011), *Thermae Romae*⁵ (2012-2014), *Rurouni Kenshin*⁶ (2012-2014) y *Attack on Titan*⁷ (2015) permiten apreciar los rasgos característicos de estas adaptaciones, que pueden ser vistas como una reformulación de los seriales cinematográficos de la época silente adaptada al actual contexto mediático.

- Conexiones intertextuales y transmediáticas con diversos medios de comunicación. Si bien las narrativas suelen surgir en cómics (también en novelas o videojuegos según ciertos casos), es frecuente que estos relatos sean re-narrados o expandidos a través de diversos medios como la televisión, la animación o el cine, creando así una red de productos derivados o inter-relacionados que facilita la colaboración entre diversas industrias mediáticas. Así pues, la versión en largometraje de imagen real estrenada en cines no es la única traslación que sufre el texto original sino que, en un esfuerzo por maximizar las sinergias de producción, es frecuente que durante el mismo año en que se estrena el largometraje también aparezcan series de televisión animadas, series de

(Yukihiko Tsutsumi, 2008), *20th Century Boys 2: The Last Hope* (Yukihiko Tsutsumi, 2009), y *20th Century Boys 3: Redemption* (Yukihiko Tsutsumi, 2009).

³ *Nodame Cantabile* (のだめカンタービレ, Tomoko Ninomiya, 2001-2009) fue llevado al cine en dos films: *Nodame Cantabile The Movie I* (Hideki Takeuchi, 2009) y *Nodame Cantabile The Movie II* (Hideki Takeuchi, Yasuhiro Kawamura, 2010).

⁴ La obra *Gantz* (ガンツ, Hiroya Oku, 2000-2013) fue adaptada a dos películas de imagen real: *Gantz* (Shinsuke Sato, 2011) y *Gantz: Perfect Answer* (Shinsuke Sato, 2011).

⁵ El manga *Thermae Romae* (テルマエ・ロマエ, Mari Yamazaki, 2008-2013) ha dado pie a dos películas de imagen real: *Thermae Romae* (Hideki Takeuchi, 2012) y *Thermae Romae II* (Hideki Takeuchi, 2014).

⁶ El cómic *Rurouni Kenshin* (るろうに剣心, Nobuhiro Watsuki, 1994-1999) ha sido adaptado en forma de trilogía compuesta por *Rurouni Kenshin* (Keishi Otomo, 2012), *Rurouni Kenshin: Kyoto Inferno* (Keishi Otomo, 2014) y *Rurouni Kenshin: The Legend Ends* (Keishi Otomo, 2014).

⁷ El manga *Ataque a los titanes* (進撃の巨, *Shingeki no kyojin*, Hajime Isayama, 2009-) fue adaptado en dos largometrajes que se estrenaron de forma sucesiva durante el verano de 2015: *Attack on Titan* (Shinji Higuchi, 2015) y *Attack on Titan: End of the World* (Shinji Higuchi, 2015).

televisión de imagen real, videojuegos, o cómics relacionados (nuevas historias, nuevas ediciones) con el texto original. Como vemos, el *media mix* japonés opta por una explotación expansiva de la licencia de moda durante un breve periodo de tiempo (de uno a dos años), a diferencia del modelo estadounidense de adaptación de cómics de superhéroes a largo plazo. Por ello, mientras que en Hollywood se producen continuas versiones de las obras más exitosas a lo largo del tiempo⁸, en Japón se ofrece a los consumidores distintos fenómenos mediáticos durante periodos de tiempo limitado. Esta estrategia evita la saturación del público y el agotamiento de personajes-fórmulas puesto que se va alternando entre tipologías de historias y géneros. Otro aspecto interesante es que mientras las producciones transmediáticas de la industria audiovisual estadounidense parecen optar por una serialidad macro-textual en proyectos como el *Marvel Cinematic Universe*, en el ecosistema mediático japonés se opta por la reformulación del contenido original adaptado a las particularidades de cada medio en cuestión. En vez de conectar la serie de televisión, el videojuego y la película a través de engarces transmediáticos, los productos audiovisuales japoneses vienen a ofrecer el mismo contenido argumental sin prestar atención a los cambios o adaptaciones que se realizan en cada una de las obras derivadas. Es decir, se acepta la pluralidad de versiones del contenido original como una característica positiva que permite al fan consumir su relato favorito en diversos medios (en tanto que cada uno de ellos produce una experiencia estética diferente) con el placer añadido de identificar y evaluar los cambios introducidos al tiempo que posibilita que el público general o aquellas personas no familiarizadas con el manga de origen puedan acceder al universo diegético a través

⁸ Sirva como ejemplo el caso de Spiderman, que en apenas 15 años ha protagonizado una trilogía dirigida por Sam Raimi (2002-2007), dos largometrajes dirigidos por Marc Webb (2012-2014) y se prepara una nueva aparición del personaje en el film *Captain America: Civil War* previsto para el año 2016.

de múltiples accesos.

- Generación de un grupo de profesionales especializados en el traslado de cómics al medio cinematográfico. Las películas basadas en manga resultan producciones destacables no sólo por su amplio número y su éxito entre los espectadores sino también por su contribución a la constitución de una generación reconocible de profesionales de la industria cinematográfica. Si observamos atentamente los nombres de los directores, guionistas y actores responsables de llevar a cabo la traslación a la gran pantalla de los cómics más exitosos descubriremos que muchos de ellos se repiten. De hecho, existe un grupo de profesionales dentro de la industria cinematográfica nipona que, poco a poco, comienza a especializarse en la adaptación fílmica del manga. Basándonos principalmente en las películas que han sido analizadas en este trabajo de investigación, dentro de este grupo podemos ubicar a cineastas como Kentaro Otani (responsable de las dos películas basadas en *Nana* y de la adaptación de *Rough*), Shusuke Kaneko (director de las dos versiones cinematográficas de *Death Note* además de *1999 - Nen no natsu yasumi*, *Azumi 2* y *Kami no hidarite akuma no migite*, todas ellas basadas en cómics), Higunsky (ha adaptado dos cómics de terror de Junji Ito: *Uzumaki* y *Nagai Yume*), o Ataru Oikawa (ha llevado al cine tres películas basadas en el cómic *Tomie*). Entre los guionistas podemos citar a Masa Nakamura (autor del guión de *Dragon Head* y *Dororo*), Daisuke Habara (guionista de *The prince of tennis* o *Gegege no Kitaro*) o Tetsuya Oishi (*Death Note* y *M.W.*). Del mismo modo, las películas basadas en cómics suponen un escaparate ideal para los actores más populares así como para intérpretes procedentes otros ámbitos artísticos como la televisión, la música o la moda. Entre estas jóvenes y famosas estrellas

podemos mencionar a Tatsuya Fujiwara, Ken'ichi Matsuyama, Satoshi Tsumubaki, Takayuki Yamada, Kanata Hongo, Mika Ninagawa, Anna Tsuchiya, Hiroki Narimiya o Masami Nagasawa, todos ellos presentes en más de uno de los largometrajes analizados.

Habiendo prestado atención previamente al contexto industrial y económico en el que se ubican las adaptaciones cinematográficas del manga, a continuación se pretende cumplir el objetivo 7 (articular los hallazgos obtenidos y las reflexiones surgidas durante la investigación en una serie de conclusiones que, en la medida de lo posible, sirvan para ilustrar el fenómeno estudiado y comprobar hasta qué punto se cumplen las hipótesis). En este sentido, debemos recordar que la hipótesis principal se dividió en hipótesis secundarias para facilitar el proceso de investigación. Por ello, a continuación se discuten estas tres hipótesis secundarias en tanto que su confirmación validará la premisa original de que *el hecho de utilizar como material de origen un cómic determina el proceso de creación de un largometraje en tanto que las características estéticas, narrativas y socio-culturales del producto comunicativo de partida afectan y moldean, en distintos grados, el discurso cinematográfico*.

6.3. Estrategias identificadas en la traducción semiótica del manga al cine.

La hipótesis secundaria 1 establecía que *el proceso de transcodificación de la imagen dibujada del cómic a la imagen fotográfica, sonora y en movimiento del cine provoca usos no convencionales del lenguaje audiovisual en el discurso cinematográfico con el fin de simular o imitar la estética del cómic*. Si bien es cierto que las características del cómic de origen influyen notoriamente, las películas japonesas de imagen real basadas en cómics presentan una serie de peculiaridades

formales y estéticas fruto de su intento por encontrar equivalencias expresivas para los principales rasgos del manga. A continuación se detallan los distintos mecanismos desarrollados en estas películas prestando especial atención a la iconicidad, la composición, los códigos sonoros y el montaje del film.

Tal y como se ha señalado en repetidas ocasiones, encontramos una diferencia esencial en la naturaleza de las imágenes del cómic y del cine. Las imágenes de los manga son icónicas, es decir, son representaciones gráficas de la realidad basadas en el parecido visual con aquello que ilustran y que, por tanto, dependen del estilo del autor (pueden ser más o menos icónicas en función del grado de realismo y detalle que posean). Por su parte, las imágenes cinematográficas son igualmente icónicas pero también indécicas en tanto que están ligadas de forma directa y física a la realidad exterior que plasman. Los fotogramas del cine son huellas que capturan de forma mecánica la realidad pro-fílmica, por lo que presentan un grado de detalle extremadamente alto. Esta tensión entre la iconicidad del cómic y el realismo extremo del cine, junto con los modos específicos del medio cinematográfico (el movimiento, el color y el sonido), hacen que la experiencia estética del cine y el cómic sea completamente diferente. Así, a la hora de materializar las imágenes icónicas del cómic en el discurso cinematográfico se han observado las siguientes estrategias, las cuales traen consigo un uso específico de los códigos del medio cinematográfico diferente al que encontramos en otros tipos de largometrajes japoneses:

- La equiparación de la viñeta con el plano cinematográfico en tanto que unidad mínima de representación visual. El hecho de que tanto el cine como el cómic sean medios que estructuran sus relatos a partir de la combinación de imágenes enmarcadas en un

determinado orden sintáctico resulta fundamental para la comprensión de la adaptación de los aspectos visuales. Ambos medios son el fruto de la necesidad humana de representar el movimiento con la salvedad de que el cine lo consigue en el tiempo (proyectando imágenes fijas sobre una superficie a gran velocidad de tal forma que se genera la ilusión del movimiento) mientras que los cómics lo realizan a través del espacio (desplegando a lo largo de una superficie imágenes estáticas que desarrollan una narración y simulan el movimiento a través de procedimientos gráficos). Así pues, la construcción de la imagen en ambos medios presenta características comunes como la perspectiva o el encuadre mientras que otros aspectos, como el sonido o el movimiento, se expresan a través de modos semióticos diferenciados. No obstante, tanto las imágenes de los cómics como las del cine se caracterizan por presentar una porción limitada del espacio escénico en el que se desarrolla la acción (planos y viñetas). Tales espacios, de extensión y escala variables, toman la figura humana como referencia básica y pueden dividirse, generalmente, en planos generales, planos americanos, planos medios, primeros planos o planos detalles, por citar los más habituales. Del mismo modo, la perspectiva o posición del punto de vista respecto a lo mostrado también se construye de forma idéntica en el cine y el cómic. Los puntos de vista más frecuentes vienen a ser el de tercera persona, externo al relato, y el de primera persona, interno en tanto que la mirada del lector o espectador se identifica con la de los personajes. Existen también distintas variaciones en la perspectiva de las vistas, que pueden ser frontales, laterales o cenitales. Si bien es cierto que la naturaleza icónica del cómic permite ofrecer representaciones distorsionadas del espacio y perspectivas exageradas de forma sencilla e intuitiva, la compleja técnica cinematográfica requiere de trucajes o de aparatos técnicos para llevar al extremo las posibilidades expresivas de la perspectiva.

Aun así, podemos establecer un paralelismo entre las unidades formales mínimas del cómic y el cine (la viñeta y el plano) en tanto que ambas están sujetas por los mismos principios de planificación y perspectiva, lo cual hace posible que un cineasta pueda mostrar en un plano la misma información visual que aparece en una viñeta. Es decir, es posible trasladar visualmente una viñeta de cómic al medio cinematográfico a partir de la puesta en escena de la acción o del personaje a representar y del uso del mismo encuadre y perspectiva que se utiliza en el cómic. No obstante, dado que en la narrativa gráfica encontramos la página como segunda unidad de información visual, los cómics pueden jugar con el montaje de las viñetas dentro de la página así como con los diferentes tamaños de las viñetas de un modo que el cine no puede simular debido a las dimensiones no modificables del formato cinematográfico. Si bien es cierto que el discurso cinematográfico puede simular montajes internos dividiendo el plano en distintos fragmentos, no es posible imitar determinadas estrategias expresivas exclusivas del cómic tales como las ilustraciones de personajes a cuerpo completo propias del manga romántico o la generación de impacto visual a partir del aumento de las viñetas que muestran escenas sorprendentes que vimos en el cómic de terror.

- El uso de la caracterización (vestuario, peluquería, maquillaje, prótesis) para hacer que los actores presenten un parecido muy similar al de los personajes de los cómics o recrear atributos antinaturales durante los procesos de transformación. El tratamiento del cuerpo humano en los cómics japoneses es tremendamente variado y presenta ciertas deformaciones que muchos consideran características del manga, como los ojos grandes y repletos de destellos luminosos de los protagonistas. El cuerpo humano de los actores no puede amoldarse a la construcción icónica, plana y, en algunos casos, caricaturesca

que presentan ciertos cómics, tan sólo recrear su apariencia a partir de la asimilación de sus rasgos más característicos: peinados, expresiones, vestimenta o actitudes. En este sentido, las películas japonesas basadas en cómics muestran un gran respeto hacia la obra original a la hora de elegir al reparto y caracterizar a los intérpretes puesto que la gran mayoría de los actores presentan notables parecidos con los personajes de los cómics.

- El uso recurrente de efectos especiales digitales. Estas imágenes cinematográficas son construidas artificialmente a partir de la tecnología digital por lo que, en esencia, no son indécicas sino plenamente icónicas, al igual que las imágenes de los cómics. Por ello permiten una gran manipulación de la realidad física y son utilizadas para representar acciones o seres que no son posibles de recrear a través de la puesta en escena o para modificar ciertos aspectos de la imagen cinematográfica (color, inserción de elementos determinados).

- El uso de efectos especiales tradicionales, en combinación con el montaje, para simular acciones imposibles de rodar de forma realista tales como saltos de gran altura o explosiones de magnitudes épicas.

- El uso de una iluminación intensa y tonos cromáticos muy marcados con el objetivo de crear ambientes dramáticos específicos y en consonancia con la simbología de la paleta de colores. Los cómics japoneses son publicados en blanco y negro, contando con muy pocas páginas impresas a color (únicamente las portadas de los tomos, ilustraciones en revistas o capítulos especiales), por lo que el universo representado en dichas obras es

totalmente bicromático, al igual que el cine en sus primeras décadas. Actualmente el medio cinematográfico hace un uso pleno del color por lo que, a la hora de adaptar un cómic japonés, se hace necesario "colorear" las imágenes del manga. En términos generales, las imágenes a color de un cómic (portada, páginas especiales) no afectan excesivamente al diseño cromático de un largometraje, a no ser que los autores decidan inspirarse voluntariamente en la estética del cómic como ocurre en *Sakuran* o *Lovely Complex*. Más bien es el contenido narrativo del relato el elemento que determina la iluminación y el color que se utiliza en una película, de modo que las adaptaciones de los cómics de terror presentan una fotografía de colores fríos, una iluminación tenue y una presencia abundante de sombras mientras que los relatos protagonizados por adolescentes (obras de temática deportiva o romántica) suelen contar con una fotografía de colores cálidos, una iluminación brillante y un ambiente cromático naturalista.

- La manipulación de la velocidad de las imágenes del largometraje, que se aceleran o se ralentizan según las necesidades rítmicas de la escena para enfatizar acciones específicas. El cómic congela el tiempo a partir de la mostración de un instante concreto mientras que el cine puede recrear la ilusión de movimiento continuo. Por ello, las imágenes de los cómics permiten su lectura y escrutinio durante el tiempo que el lector considere oportuno mientras que las de las películas son fugaces y evanescentes. No obstante, el cómic ha intentado superar esta limitación a partir del desarrollo de distintos recursos expresivos que permiten dotar a sus imágenes fijas e inmóviles con una temporalidad simulada, tales como las líneas cinéticas, el uso de fondos rayados, la difuminación de objetos, personajes o partes de personajes, la representación de las sucesivas etapas de un movimiento, y el montaje secuencial de viñetas. El medio

cinematográfico no necesita simular el movimiento puesto que se trata de una de sus características expresivas pero, aun así, en las películas estudiadas se observan una serie de correspondencias entre el tratamiento del movimiento en los cómics y su traslación a la gran pantalla. Así, viñetas que muestran la descomposición del tiempo dan lugar a acciones mostradas a cámara lenta en el cine mientras que aquellas viñetas más dinámicas con fondos rayados o personajes difuminados suelen ser trasladadas al cine en planos en los que se acelera la velocidad de la acción (cámara rápida) o a través del montaje rápido de diversos planos.

- La introducción esporádica en el discurso fílmico de dibujos, ilustraciones o imágenes generadas digitalmente con fines simbólicos o expresionistas. La libertad expresiva que ofrece la imagen icónica al creador de cómic es prácticamente ilimitada, contando con la imaginación del dibujante y su talento para plasmar lo que se le ocurra como únicas restricciones. De hecho, la riqueza de las imágenes icónicas permite que los cómics utilicen ilustraciones particularmente expresivas en tanto que superan y desafían las convenciones de la representación realista. Podemos distinguir entre las imágenes simbólicas, las imágenes abstractas y las imágenes expresionistas. Son varias las películas que presentan diversas estrategias para, de un modo u otro, trasladar estas imágenes evocadoras y eminentemente expresivas. Así pues, a la hora de representar las imágenes simbólicas es frecuente encontrar un particular uso de la puesta en escena, donde se introducen elementos de atrezzo extraídos directamente de los cómics como flores o pétalos volátiles; el uso de efectos especiales para añadir brillos o elementos antinaturales; o la manipulación de la imagen a partir del montaje y la composición de los planos. En cuanto al traslado cinematográfico de las imágenes abstractas (menos

frecuentes que las imágenes simbólicas), encontramos un desarrollo de los aspectos cromáticos y visuales del dibujo que en el cine se manifiesta a partir de la supresión del fondo y el aislamiento de los personajes o a través de la inserción de planos que representan imágenes mentales en las que un determinado color lo domina todo. Por último, cabe referirse a las imágenes expresionistas de los cómics en las que, a partir de la modificación del estilo de dibujo o el uso de contundentes cambios en el trazo o iluminación de las viñetas, se consigue expresar una sensación, un movimiento o una idea de forma intuitiva. Debido a la ruptura que estas imágenes implican respecto al nivel de representación establecido a lo largo de la obra, ninguna de las películas estudiadas ha incluido imágenes expresionistas. Este tipo de imágenes son relativamente poco frecuentes en el cómic japonés y su uso viene condicionado, en gran medida, por el estilo y las preferencias del dibujante.

- El uso de códigos sonoros para enfatizar o reforzar ciertas sensaciones transmitidas visualmente por las imágenes de los cómics. Mientras que en el medio cinematográfico encontramos el empleo de la música, la voz humana y los sonidos de forma sistemática, los cómics carecen de tales recursos. Al igual que ocurría con el movimiento, los cómics tan sólo pueden aspirar a simular estos códigos sonoros a partir de su representación gráfica. Así, es frecuente el uso de notas musicales (corcheas, semicorcheas, negras) para connotar la música, el empleo de bocadillos y cuadros de texto para representar las voces de los personajes y los narradores, así como el uso de onomatopeyas para simbolizar los sonidos y los ruidos ambientales. Frente a estas simulaciones de lo sonoro, el cine cuenta con un gran repertorio de registros que permiten adaptar cada uno de estos aspectos. Podemos destacar el uso de la música, que puede ser diegética o

extradiegetica, como recurso expresivo usado para construir el ambiente de una escena y desarrollar la empatía de los espectadores. Por su parte, los textos de los bocadillos o los cuadros de texto son trasladados al medio cinematográfico a partir de locuciones. Muchos de los bocadillos del cómic se convierten en diálogos entre los personajes mientras que los cartuchos de texto se corresponden con las voces de los narradores o, a veces, el monólogo interior de los personajes. En ambos casos, la expresividad de la voz humana y sus distintos atributos (color, timbre, tono) consiguen dotar de mayor entidad dramática y expresiva a los textos. Lo que en el cómic muchas veces se sugiere a través de la rotulación, como el uso de mayúsculas para expresar la ira o las minúsculas para mostrar un tono de voz bajo, en el cine se consigue a partir de la interpretación vocal de los actores. Por su parte, la traslación de las onomatopeyas, la manifestación escrita de sonidos y ruidos, se lleva al cine en forma de efectos sonoros que contribuyen a enriquecer acústicamente el relato y otorgarle una mayor profundidad. Por último, también apreciamos un cierto uso de los modos sonoros del cine (música, efectos de sonido) para simular o transmitir informaciones y sensaciones que en el cómic se llevan a cabo a través de procedimientos visuales, tales como los fondos simbólicos del manga romántico o el aura de temor que muchos personajes muestran en los cómics de terror.

- Traslado de la secuencialidad de la narrativa gráfica al medio cinematográfico a partir de las operaciones de planificación y montajes propias del discurso fílmico. La estructuración formal del relato se lleva a cabo de forma similar en el cómic y el cine a pesar de sus evidentes características propias. Los cómics estructuran sus unidades básicas de significación, las viñetas, a lo largo de las páginas. Cada una de estas viñetas, inmóviles y estáticas, está separada de las demás a través de bordes o espacios vacíos de

tal modo que sugieren una elipsis, una sustracción del tiempo, entre lo que aparece en una viñeta y en la siguiente. El medio cinematográfico, por su parte, estructura los planos de forma temporal a través de su proyección continuada y utiliza recursos variados como cortes o fundidos para configurar la narración. Dichos planos deben respetar la continuidad de los elementos que albergan (iluminación, situación de los personajes, puesta en escena) para conseguir un relato coherente. Así pues, el hecho de que tanto el cine como el cómic se estructuren a partir de unidades mínimas de significación integradas en un relato fluido en el espacio o en el tiempo permite que el montaje cinematográfico pueda recrear la puesta en página del cómic. No obstante, en ninguna de las películas analizadas se da una traslación directa del discurso del cómic, es decir, una adaptación cinematográfica viñeta a viñeta sino más bien una transposición selectiva de la acción. Aunque algunas viñetas concretas sí que son recreadas, los cineastas prefieren desarrollar visualmente el relato a partir de su propio estilo y aprovechando las posibilidades expresivas del medio fílmico. Aun así, es destacable la traslación al medio cinematográfico de uno de los recursos más habituales del cómic japonés como es la manipulación del tiempo. En concreto, el efecto de tiempo sostenido que se genera en muchos manga a través del uso de múltiples viñetas para representar un instante concreto congelado en el tiempo puede ser simulado en el cine a través de un montaje de diversos planos de la misma acción, a veces a cámara lenta, y con un uso particular de la banda sonora, de tal modo que se consigue transmitir la una experiencia estética muy similar. Del mismo modo, el cine también puede recrear las elipsis, los *flashbacks* o los *flashforwards* de los cómics. Como vimos, un recurso frecuente en la adaptación de cómics japoneses es el montaje de secuencias en el que, en un corto periodo de tiempo, se muestran múltiples escenas que vienen a reflejar la progresión de

un proceso concreto como un entrenamiento o un enamoramiento. Del mismo modo, también cabe señalar el particular montaje que encontramos en algunos momentos de los films *Rough* y *Lovely Complex* en los que, en vez de utilizar planos en movimiento para estructurar el relato fílmico, se usan instantes congelados similares a las imágenes estáticas de los cómics. Sin duda, se trata de un atisbo del intento por aplicar el principio de narración secuencial del cómic al cine, aunque dicha estrategia más bien genera una cierta sensación de anti-naturalidad y evidencia su carácter ligeramente experimental

A continuación se ofrece un cuadro-resumen de las equivalencias formales entre el cómic y el cine detectadas durante el estudio de las películas japonesas basadas en manga que componen el corpus de este trabajo de investigación (Cuadro 1).

Cuadro 1. Equivalencias formales entre el lenguaje del cómic y del cine.

CÓMIC	CINE
Imagen icónica.	<p>Imagen fotográfica icónico-indéxica que se "iconiza" a partir de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El uso de animación digital (CGI). - El uso de efectos especiales. - El uso de la caracterización. - Usos anti-realistas de la iluminación y el montaje. - Inserción de dibujos e ilustraciones en el relato fílmico.

Imágenes simbólicas.	<p>Puesta en escena y atrezzo.</p> <p>Efectos especiales.</p> <p>Manipulación de la imagen a partir del montaje y la composición de los planos.</p>
Imágenes abstractas.	<p>Supresión del fondo y aislamiento del personaje.</p> <p>Inserción de planos dominados por el color.</p>
Imágenes expresionistas.	No se encontraron equivalencias.
Personajes.	<p>Elección del reparto.</p> <p>- Caracterización, peluquería, vestuario.</p> <p>Interpretación de los actores</p>
Viñetas.	Planos.
<p>Planificación.</p> <p>- Plano general.</p> <p>- Plano americano.</p> <p>- Plano medio.</p> <p>- Primer plano.</p> <p>- Plano detalle.</p>	<p>Planificación.</p> <p>- Plano general.</p> <p>- Plano americano.</p> <p>- Plano medio.</p> <p>- Primer plano.</p> <p>- Plano detalle.</p>
<p>Perspectiva.</p> <p>- Primera persona.</p> <p>- Tercera persona.</p> <p>- Frontal.</p>	<p>Perspectiva.</p> <p>- Primera persona.</p> <p>- Tercera persona.</p> <p>- Frontal.</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Lateral. - Cenital. - En picado. - En contrapicado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lateral. - Cenital. - En picado. - En contrapicado.
Imágenes en blanco y negro.	Imágenes en color. <ul style="list-style-type: none"> - Iluminación realista. - Iluminación anti-realista.
Imagen estática que introduce simulaciones del movimiento: <ul style="list-style-type: none"> - Líneas cinéticas. - Fondos rayados. - Personajes difuminados. - Descomposición del movimiento. 	Imagen móvil que puede manipular la temporalidad de los movimientos: <ul style="list-style-type: none"> - Cámara rápida. - Montaje rápido de planos de corta duración. - Uso de la cámara lenta.
Imagen silente que simula el sonido: <ul style="list-style-type: none"> - Notas musicales. - Bocadillos y cuadros de texto. - Onomatopeyas. 	Imagen sonora: <ul style="list-style-type: none"> - Música (diegética o extradiegética). - Voz humana (timbre, color, tono) en los diálogos y las narraciones. - Efectos sonoros. - Simulación de información dramática transmitida por medios visuales.
Estructuración del relato a partir de	Estructuración del relato a partir de la

viñetas sucesivas: - Efecto de tiempo sostenido. - Elipsis.	combinación de planos (montaje): - Efecto de tiempo sostenido. - Elipsis. - Montaje de secuencias. - Montaje de instantes congelados.
Montaje de viñetas de diferente tamaño.	No se encontraron equivalencias.

Las consecuencias generales de esta asimilación de los recursos expresivos de los cómics por el medio cinematográfico son varias. En primer lugar, se produce una progresiva artificialización de la imagen fílmica en tanto que, para reflejar ciertos aspectos característicos del manga, se recurre a efectos especiales y técnicas digitales que terminan convirtiendo la obra audiovisual en una entidad más plástica y maleable. En segundo lugar, el intento de adaptar las imágenes simbólicas y abstractas del cómic provoca una cierta estilización del lenguaje audiovisual que, dentro del contexto del cine comercial (donde se emplean estrategias narrativas fuertemente codificadas y convencionales), permite la exploración de usos más novedosos y poéticos de los códigos expresivos del cinematógrafo. Y, en última instancia, se confirma la capacidad del medio cinematográfico para absorber y simular el lenguaje de otros medios de expresión.

6.4. Estrategias identificadas en la traslación del contenido narrativo.

La hipótesis secundaria 2 señalaba que *el contenido narrativo de los cómics puede ser trasladado al medio cinematográfico a través de un proceso de re-elaboración que implica, necesariamente, la re-estructuración de la temporalidad,*

los eventos, los personajes y las tramas argumentales. La revisión bibliográfica llevada a cabo evidenció que la gestión del contenido narrativo es una de las cuestiones que más ha preocupado a los estudiosos de la adaptación cinematográfica. Como se ha comentado, muchos casos de estudio tienden a centrarse en analizar las semejanzas y diferencias entre la obra original y su versión cinematográfica otorgando un valor esencial a las modificaciones que ha sufrido el argumento, el tono o los personajes. La aplicación del criterio de fidelidad, pese a que ya está superado, generó críticas y consideraciones negativas hacia los films que se “desviaban” o “no respetaban” la obra original. Esta perspectiva parece ignorar conscientemente que una adaptación cinematográfica supone, en gran parte, reorganizar los elementos narrativos de partida para elaborar un relato propio según las características expresivas del medio al que se traslada el contenido. Así pues, los cambios y modificaciones de las historias no deben ser vistos como “ataques” o “degradaciones” de la obra original sino como transformaciones necesarias que vienen a enriquecer, profundizar, comentar o matizar aspectos de la obra adaptada.

La labor de transformar la historia de la obra original suele recaer en el guionista o el director y es una empresa tan creativa como la invención de una nueva obra puesto que, a pesar de contar con una trama, unas situaciones y unos personajes ya establecidos, en la mayoría de los casos se cuenta con una gran libertad para tratar estos elementos. Teniendo en cuenta esta autonomía creativa de quienes adaptan las obras, la cual impide poder establecer con certeza reglas o patrones axiomáticos en lo que al traslado de historias respecta, es posible definir ciertas tendencias que se manifiestan en las adaptaciones cinematográficas de cómics japoneses estudiadas en este trabajo de investigación.

En primer lugar, se puede establecer que la cantidad de modificaciones y transformaciones realizadas está en relación proporcional con el número de volúmenes que componen un cómic, es decir, con la extensión del mismo. Así, las obras de corta duración (entre 1 y 5 volúmenes) suelen ser adaptadas a la gran pantalla manteniendo muchos de los elementos originales a partir del traslado directo de las tramas (principales y secundarias) y los personajes más relevantes. Por el contrario, las obras con una duración más extensa (de 6 volúmenes en adelante) tienden a introducir mayores modificaciones así como numerosas supresiones de tramas, subtramas y personajes. Además de la extensión de la serie, otra variable destacada que afecta a la adaptación de los cómics es el hecho de que se encuentren finalizados o estén aún en publicación. La adaptación de obras finalizadas permite que los guionistas y directores tengan a su alcance una visión total del argumento a transformar, conociendo en todo momento la evolución de los personajes y el desenlace de sus andanzas por lo que, a la hora de adaptar esta historia, pueden introducir cuantos cambios consideren oportunos. De hecho, las adaptaciones de obras de larga duración finalizadas que han sido estudiadas en este trabajo de investigación, como *Death Note*, *Tough* o *Rough*, presentan estrategias similares consistentes en el traslado directo del comienzo, el final y los sucesos más dramáticos de los cómics, omitiendo o modificando aquellas subtramas, personajes o situaciones pertenecientes al desarrollo. Por otra parte, las adaptaciones de series extensas aún en publicación han sido llevadas a cabo con rigurosidad, trasladando los sucesos de los primeros tomos del cómic con omisiones y transformaciones puntuales. Dado que estos cómics no han sido finalizados, quienes adaptan la historia no conocen el final de la misma, por lo que se limitan a transferir los acontecimientos ya establecidos. Este tipo de adaptaciones suelen presentar finales abiertos y abruptos que

dejan la narración interrumpida, tal y como podemos apreciar en *Nana* o *The prince of tennis*.

En segundo lugar, también encontramos evidencias de que existen ciertas tendencias en la adaptación del contenido narrativo en función del tipo de trama argumental predominante que se utiliza en el cómic. Por un lado tenemos las tramas episódicas, aquellas que presentan un bloque narrativo con coherencia propia en el que se desarrolla y se resuelve un conflicto concreto que, si bien hace que avance el relato, no resulta indispensable para la trama principal en la que se enmarca. Por el otro encontramos las tramas seriadas en las que los acontecimientos se van enlazando entre sí, donde los eventos son interdependientes y están articulados de forma cohesionada. En términos generales, las tramas episódicas suelen ser omitidas o transformadas en la adaptación del cómic a la gran pantalla en tanto que no resultan determinantes para el argumento principal en sí. Por su parte, las tramas seriadas son más complejas de adaptar ya que la modificación de algún evento en concreto podría influir en el desarrollo del argumento.

El uso de tramas argumentales episódicas o seriadas suele estar en estrecha relación con el género al que pertenece el cómic adaptado. Así, las obras de acción y los cómics de terror tienden a incluir un mayor número de tramas episódicas mientras que en los cómics románticos predominan las tramas seriadas. Los cómics deportivos oscilan entre ambos polos puesto que si bien encontramos bloques tremendamente episódicos, éstos suelen estar engarzados en una trama serial más cohesionada que las de los cómics de acción. Por ello, en los cómics de acción y terror encontramos numerosas tramas episódicas que vienen a ser arcos argumentales cerrados y pueden ser extraídos del relato principal o transformados considerablemente sin que estos cambios

afecten a la construcción de la trama principal. Sin embargo, en los cómics para chicas y en algunos títulos deportivos se suelen mostrar procesos que van evolucionando conforme la historia avanza a partir de eventos puntuales íntimamente relacionados entre sí. En este caso resulta difícil omitir alguno de estos eventos sin afectar al conjunto del argumento, por lo que suelen ser más habituales las compresiones, los desarrollos y los añadidos de tal modo que quienes adaptan la historia pueden ofrecer su visión de la misma con un alto grado de libertad.

A la hora de examinar el traslado del contenido narrativo, este trabajo ha utilizado un modelo comparativo basado en el estudio del cómic y la versión cinematográfica para establecer qué elementos habían sido trasladados, añadidos, omitidos, desarrollados, comprimidos y alterados. A continuación se ofrecen las tendencias dominantes en el empleo de dichas operaciones discursivas en forma de cuadro resumen.

Cuadro 2. Tendencias dominantes en la adaptación del contenido narrativo.

OPERACIÓN DISCURSIVA	ELEMENTOS NARRATIVOS
Traslado (el elemento narrativo aparece en el film con la misma función y relevancia que tenía en la obra de partida).	Trama argumental principal, personajes principales, eventos dramáticos destacados, puntos de giro, clímax final, tramas seriadas, tramas episódicas, narradores, espacios, situación temporal.
Añadidos (se introducen nuevos elementos narrativos que no aparecían en la obra de	Tramas secundarias, personajes, finales alternativos, narradores.

partida).	
Omisiones (desaparece un elemento narrativo presente en la obra de partida)	Personajes secundarios, tramas secundarias, <i>flashbacks</i> , tramas episódicas.
Modificaciones (cambios en elementos narrativos de la obra de partida)	Carácter de los personajes principales, apariencia y carácter de los personajes secundarios, relevancia de los personajes, tramas episódicas, eventos, espacios, tono.
Desarrollos (se acentúa cierto elemento narrativo de la obra de partida)	Relevancia de personajes, eventos dramáticos, puntos de giro, clímax final, tramas seriadas.
Compresiones (se reduce cierto elemento narrativo de la obra de partida)	Personajes secundarios, tramas secundarias, <i>flashbacks</i> .

6.5. La realidad socio-cultural japonesa a través de los productos comunicativos.

La hipótesis secundaria 3 afirmaba que *los cómics y los largometrajes japoneses basados en ellos permiten al espectador no japonés acceder a la realidad socio-cultural de Japón a partir de la codificación visual y narrativa de valores, imaginarios e ideologías propios de dicha cultura*. Tal y como se planteaba en el prólogo de este trabajo, uno de los motivos fundamentales por los que se escogió el tema de investigación tratado en esta tesis doctoral era por la necesidad personal de establecer hasta qué punto los productos comunicativos permitían acceder y conocer la realidad socio-cultural de un país, una nación o una cultura. Sin duda, esta posibilidad de acercamiento intercultural está determinada por la pertenencia o no del espectador a

la cultura en la que se producen los largometrajes así como su grado de proximidad o nivel de conocimiento respecto a la misma. En este sentido, podemos distinguir entre tres grandes grupos de espectadores de films basados en cómics japoneses:

- la audiencia japonesa, es decir, personas socializadas dentro de la tradición cultural nipona que conocen las características de este tipo de producciones, probablemente estén familiarizadas con el manga original y sepan identificar correctamente todos los aspectos culturales que aparecen en el film. No obstante, debido a su asimilación dentro de dicho sistema, es probable que ciertos aspectos ideológicos pasen desapercibidos por ser considerados como “naturales” en el imaginario socio-cultural nipón.

- la audiencia extranjera familiarizada con las convenciones del cine y/o el cómic japonés que posiblemente posea diferentes grados de conocimiento respecto a las particularidades socio-culturales de Japón. Podemos incluir en este grupo a los fans del cómic, la animación y el cine japonés, a investigadores especializados en los Estudios Japoneses, a extranjeros que han vivido durante un cierto periodo de tiempo en Japón o que dominan la lengua japonesa. Se trata de un grupo heterogéneo que, gracias a su contacto directo o indirecto con la realidad socio-cultural nipona, probablemente pueda identificar algunos rasgos culturales específicos (a pesar de que no pueda explicarlos o interpretarlos adecuadamente) o decodificar algunas lecturas ideológicas.

- la audiencia extranjera que no ha tenido ningún contacto directo o prolongado con la realidad socio-cultural japonesa ni con sus manifestaciones culturales. En términos generales, este tipo de espectadores carece de la experiencia o los conocimientos

necesarios para detectar los aspectos representativos de la sociedad japonesa que aparecen en los largometrajes basados en cómics, por lo que es propenso a la interpretación basada en estereotipos o prejuicios así como a la aplicación de nociones orientalistas asentadas en el pensamiento occidental.

Las películas basadas en cómics japoneses son producciones destinadas a un público principalmente japonés en tanto que adaptan obras muy populares en dicho país. No obstante, la situación actual marcada enormemente por la globalización de los productos culturales y el desarrollo de las tecnologías de la comunicación hace posible que dichas producciones inicialmente locales sean conocidas y consumidas por una audiencia extranjera. Generalmente estos espectadores consumen las adaptaciones de manga sin ser plenamente conscientes de las representaciones e ideologías propias de la cultura japonesa que acompañan al film, lo cual puede dar lugar a distorsiones en la imagen internacional de Japón. El único modo de prevenir esta situación pasa por el análisis y el estudio del cine japonés de modo que aquellos espectadores interesados en desarrollar sus conocimientos sobre la cultura japonesa a partir de los largometrajes que va consumiendo puedan contar con una serie de referencias, pautas y explicaciones que les permitan contextualizar sus impresiones y orientar su propio proceso de aprendizaje. Sin duda, dos factores son necesarios para que se pueda dar esta situación idílica: un deseo de aprender y de desarrollar la capacidad de comprensión intercultural por parte del espectador; y la existencia de una serie de publicaciones y herramientas elaboradas por investigadores que sirvan como guía para que las personas interesadas puedan profundizar en las características de la sociedad y la cultura de Japón. La responsabilidad de este segundo factor recae, pues, en los académicos (tanto en los

estudiosos del cine como en los investigadores de los estudios japoneses), en la Universidad, en instituciones culturales (festivales de cines, cinematecas, museos) y en los organismos políticos (embajadas, centros culturales). Tan sólo a través del análisis, la reflexión, el diálogo y el intercambio será posible desentrañar los mensajes y discursos que los films basados en cómics transmiten acerca de la sociedad japonesa.

En el trabajo de investigación desarrollado en estas páginas se ha intentado prestar atención a la representación de las identidades de género en dichas producciones así como a sus conexiones con otros discursos con el fin de establecer su origen, su repercusión actual y el modo en que dichas ideas son formuladas visual y narrativamente en los largometrajes. A continuación se ofrecen, de forma resumida, los principales hallazgos:

- Los largometrajes basados en cómics de acción y aventuras orientados a una audiencia masculina presentan una visión del mundo masculinizada que se corresponde con varios discursos tradicionalistas presentes en la sociedad japonesa. Estas películas muestran un mundo de hombres tremendamente patriarcal en el que el protagonista masculino es el origen de toda acción, el héroe salvador de quien depende el restablecimiento del orden y la derrota de los indeseables. La mujer aparece en este tipo de relatos relegada como ente externo y extraño que amenaza la seguridad de la sociedad, como un ser sumiso y pasivo que se somete a la grandeza del hombre, y como objeto sexual que proporciona placer visual tanto al protagonista como al espectador. Aunque encontremos algunos personajes femeninos independientes y fuertes, se encuentran supeditados al héroe masculino. En estos relatos prima la violencia, el poder, la victoria y el objetivo final es la supervivencia del más fuerte.

- Los largometrajes basados en cómics románticos destinados a audiencias femeninas parecen subvertir en cierto modo algunos aspectos de la mentalidad tradicional de Japón. En estos relatos encontramos como protagonistas a jóvenes muchachas que viven su día a día superando pequeñas dificultades, atendiendo a los asuntos del corazón o afrontando retos en lo personal y lo laboral. Se trata, en suma, de un mundo feminizado y altamente estilizado en el que los principales retos consisten en tener la determinación suficiente para seguir los deseos y sueños propios. Los temas principales son el amor en sus diversas formas y el desarrollo personal, siendo el objetivo final de las protagonistas conseguir la felicidad. Los personajes masculinos ocupan normalmente la posición del objeto amoroso de la protagonista y suelen aparecer idealizados como prototipos de caballería. No obstante, en última instancia, estas producciones transmiten un mensaje un tanto ambiguo puesto que si bien desafían determinadas convenciones sociales japonesas al presentar a la mujer como un ser autónomo, el desarrollo femenino se encuentra en cierto modo condicionado por la sentimentalidad, la apariencia y el individualismo. Así, pese a que muchas heroínas de estos cómics puedan ser vistas como seres independientes del hombre en términos sentimentales o económicos, no llegan a liberarse de otras exigencias que la sociedad nipona impone a los sujetos femeninos como la necesidad de ser hermosas y cuidar su aspecto así como el hecho de justificar su decisión de no casarse o no ser madres.

- Los largometrajes basados en cómics de terror pueden ser vistos como una actualización de narrativas instaladas en la cultura japonesa desde hace siglos, las cuales se nutren de conceptos religiosos y morales. El núcleo ideológico de estas obras viene a

ser la representación de los miedos y ansiedades de una sociedad a partir de la liberación de lo reprimido. Así pues, los relatos en los que fantasmas vuelven al mundo de los vivos para exigir la reparación de una falta pueden ser interpretados como manifestaciones del miedo a que las víctimas de injusticias (explotación, humillación, marginación, problemas sociales) reclamen venganza y amenacen el equilibrio social. Por ello, no resulta sorprendente encontrar una gran cantidad de personajes monstruosos de naturaleza femenina (espectros, mujeres fatales) protagonizando oscuras fantasías en las que el sujeto femenino se libera de las restricciones patriarcales. Estas obras cumplen una función escapista en tanto que la subversión de la sociedad que presentan los relatos se encuentra enmarcada en el plano de la ficción de modo que, por muy aterrador que resulte el mundo representado, el espectador puede sentirse “seguro”. No obstante, las obras de terror cumplen una interesante función reivindicativa al dar forma durante unos instantes a los problemas sociales y presentar orientaciones distintas del balance de poder que encontramos en la sociedad.

- Los largometrajes basados en cómics de temática deportiva enfatizan tremendamente la mentalidad japonesa que muchos equiparan a los valores feudales representados por el código de conducta de los samuráis. Así, se espera que los jóvenes que se dedican a la práctica deportiva acepten con todas las consecuencias la necesidad de entrenarse, sacrificarse, y luchar con el fin de obtener la victoria. Esta conexión entre dicha mentalidad y el deporte puede deberse al proceso de introducción de los deportes occidentales que tuvo lugar durante la Era Meiji pero lo cierto es que estos valores de esfuerzo, dedicación y éxito están muy arraigados en otras facetas de la vida social japonesa. Tanto en el deporte como en los estudios o en el trabajo, se espera que el

sujeto masculino japonés ponga todo su ser en la tarea que desempeña, anteponiendo siempre sus responsabilidades a los deseos o apetencias individuales. Al igual que ocurría en los relatos de acción, la presencia del sujeto femenino en estas obras es marginal y está relegada a las funciones de objeto amoroso. Así, la mujer deportista no sólo no es tomada en consideración sino que es mostrada como fuente de placer visual masculino.

Por último, resta señalar dos aspectos interesantes. Uno de ellos es la conexión de estas películas con narrativas previas, tales como las novelas para jovencitas popularizadas durante las primeras décadas del siglo XX, las historias protagonizadas por deportistas que se publicaron en revistas para chicos de los años 30 en adelante, o los relatos de terror que surgieron durante el periodo Edo. Así, dada la re-utilización de narrativas y temas que llevan en circulación más de un siglo y que han sido reformulados según los intereses ideológicos de la sociedad nipona de cada periodo histórico (imperialismo, Segunda Guerra Mundial, ocupación estadounidense, democracia), podemos intuir el motivo por el cual muchas de estas obras presentan valores tan tradicionales. Es decir, el sustrato ideológico que promovió el desarrollo de estas narrativas en épocas pasadas continúa, en cierto modo, presente. Asimismo, debemos recalcar que las adaptaciones cinematográficas presentan una reducción de los aspectos más radicales de los cómics en los que se basan, especialmente en relación a la mostración de escenas violentas y sexuales. Así, las películas omiten los detalles más truculentos, como decapitaciones o miembros amputados, al igual que se han reducido el número de escenas eróticas y se evita mostrar la desnudez explícita de los actores. Estos cambios pueden ser explicados por el deseo de intentar alcanzar audiencias

amplias así como por el mayor grado de realismo que proporciona la imagen cinematográfica frente a la imagen icónica, lo cual podría hacer que estos detalles resultaran desagradables o excesivamente explícitos en imagen real.

En suma, podemos concluir que las adaptaciones de cómics japoneses son producciones enmarcadas en una cultura concreta por lo que su visionado nos ofrece una oportunidad de acercarnos a dicha sociedad teniendo siempre en cuenta que aquello a lo que accedemos no es la auténtica realidad social sino una construcción. No obstante, dicha representación ha sido realizada por y para la propia sociedad japonesa por lo que, en este sentido, reflejará la idiosincrasia de esta cultura de forma mucho más certera que cualquier producción occidental. Así, a través de estas obras, las audiencias extranjeras pueden entrar en contacto directo con una manifestación cultural japonesa a través de la cual se muestran distintos aspectos como el idioma, la arquitectura, la gastronomía, la moda o las costumbres. De hecho, también se pueden observar aspectos culturales importantes como el humor, simplemente viendo de qué se ríen y cómo lo hacen, o las relaciones sociales a partir de las interacciones entre los miembros de una familia o una pareja. Por ello, el largometraje basado en un manga puede ser la puerta de acceso a partir de la cual ir profundizando en la cultura japonesa siempre y cuando se compagine con otros procedimientos tales como la lectura de artículos y libros, la formación, o la experiencia directa de la realidad social nipona. Tan sólo así, a partir de la combinación del consumo de productos culturales y el contacto directo con la cultura que los ha generado, podremos conocer mejor la relación ambos aspectos.

6.6. Futuras líneas de investigación.

La investigación desarrollada en estas páginas ha centrado sus esfuerzos en

realizar una amplia revisión bibliográfica relacionada con la adaptación cinematográfica, el cine japonés y el manga; en establecer una herramienta metodológica que permita el estudio sistemático de films basados en cómics; y en el análisis de 25 largometrajes como casos de estudio divididos en cuatro categorías según sus temáticas (relatos de acción y aventuras, relatos de temática amorosa, relatos de terror, y relatos de temática deportiva). No obstante, es posible continuar ampliando la investigación realizada a partir del análisis de otros casos de estudio que podrían aportar nuevos ejemplos para argumentar las conclusiones alcanzadas en este trabajo o, incluso, presentar aspectos totalmente innovadores que no se hayan hallado en el corpus de largometrajes estudiado. Con el fin de cumplir el objetivo 8 (identificar nuevas vías de estudio relacionadas con el objeto de estudio abordado en la investigación) y a pesar de que no son tan comunes como los films analizados en esta tesis doctoral, a continuación se detallan varios tipos de obras que podrían ser estudiadas para comprender mejor el fenómeno de la adaptación cinematográfica del cómic en el contexto del cine japonés contemporáneo:

- Adaptaciones de cómics de temática homosexual. Como se señaló en el capítulo 3, se trata de un subtipo del cómic romántico con mucho éxito entre el público femenino. Estas películas generalmente suelen ser editadas directamente en DVD y presentan unos valores de producción un tanto limitados, pero sería interesante ver cómo se aborda la representación de la homosexualidad y contrastar estos relatos con las obras románticas que narran relaciones heterosexuales.

- Adaptaciones de cómics costumbristas que muestran aspectos cotidianos del Japón actual. Aunque son poco frecuentes, existen películas basadas en cómics de naturaleza

autobiográfica que muestran conflictos cotidianos como la vida en prisión, las relaciones familiares o los romances con extranjeros. Estas películas, debido a su premisa argumental, vienen a ser muy diferentes de las espectaculares obras de acción para adolescentes por lo que probablemente su puesta en imagen no incorpore muchas de las estrategias detectadas en este trabajo. De hecho, probablemente la adaptación de estas obras resulte más similar a una adaptación literaria.

- Adaptaciones de cómics de ciencia ficción que muestran distintas visiones del Japón futuro. Se han realizado diversas películas basadas en cómics pertenecientes al género de la ciencia ficción donde encontramos relatos de diversos tipos (desde argumentos de acción a obras de temática romántica) ambientados en un futuro distópico. Sin duda, la representación del futuro a partir de las imágenes del manga traerá consigo la utilización de múltiples estrategias para simular la estética del cómic además de ofrecer interesantes mensajes sobre la evolución del ser humano o el rol de la tecnología en la sociedad.

- Adaptaciones de cómics de corte histórico que muestran el Japón del pasado. De modo similar a las versiones cinematográficas de los manga de ciencia ficción, también existen varias películas basadas en cómics adscritos al *jidaigeki*, es decir, relatos de época ambientados en el pasado feudal japonés. La reconstrucción visual de las épocas pasadas que aparecen en estas películas se moverá entre el rigor histórico y la originalidad específica del cómic, generando re-interpretaciones de la historia de Japón dignas de estudio. Así pues, sería interesante ver de qué modo este tipo de producciones

audiovisuales re-interpretan la Historia oficial y con qué finalidad.

- Adaptaciones de cómics japoneses realizadas en territorios distintos a Japón. En países tales como Estados Unidos, Corea del Sur, China o Bélgica se han producido largometrajes basados en cómics japoneses. El estudio de estas obra utilizando la herramienta metodológica propuesta y la comparación de los resultados con los análisis de los films basados en cómics producidos en Japón nos permitirá establecer si los rasgos que se han descrito como propios de los largometrajes basados en cómic tienden a ser universales o si, por el contrario, cada industria cinematográfica desarrolla estrategias diferentes para simular los códigos expresivos del cómic. Del mismo modo, al trasladarse el contenido argumental a otras localizaciones es necesario ver de qué modo se gestionan los rasgos culturales propios del manga, un producto japonés, en estos largometrajes internacionales que presumiblemente incorporarán rasgos de la idiosincrasia del país donde se producen. Sin duda, el estudio de estas adaptaciones puede contribuir a nuestra comprensión sobre los procesos de asimilación y representación cultural.

Epílogo.

Me gustaría finalizar esta tesis doctoral expresando mi gratitud hacia una serie de personas e instituciones que han hecho posible que este proyecto, una de las mayores aventuras de mi vida, haya podido salir adelante. Mi más sincero agradecimiento a:

- a toda mi familia, y en especial a mis padres Francisco López y Gertrudis Rodríguez, por su continuo apoyo.
- a mis amigos, visibles e invisibles, cercanos y lejanos, por sus palabras de ánimo y los buenos momentos compartidos.
- a Inmaculada Gordillo, por haber aceptado dirigir este trabajo de investigación y haberse convertido en una consejera indispensable.
- a los miembros de la Liga de Investigadores en Comunicación, por el entusiasmo, por las risas, por las sesiones de terapia en grupo y por los muchos proyectos que nos quedan por realizar.
- a mis compañeros del Grupo de Investigación ADMIRA, y en especial a Virginia Guarinos, por ofrecerme la oportunidad de iniciar mi carrera como investigador.
- a los profesores y compañeros del Departamento de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura así como al personal de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla.
- a los profesores y compañeros que he conocido durante mis estancias en The University of Edinburgh, la Tokyo University of Foreign Studies, el Japan Foundation Japanese-Language Institute, y la Nagoya University.

- A la Junta de Andalucía, por la concesión de una Beca Talentia para realizar un programa de postgrado en el Reino Unido.
- A la Japan Student Services Organization por la concesión de una beca para realizar una estancia en Tokio.
- A la Japan Foundation por la concesión de una beca para participar en el "Japanese-Language Program for Specialists in Cultural and Academic Fields" en Osaka.
- Al Ministerio de Educación, Cultura, Deporte, Ciencia y Tecnología (MEXT) del Gobierno de Japón por la concesión de una Beca Monbukagakusho para realizar una estancia en Nagoya.

Del mismo modo, me gustaría dejar constancia de las bibliotecas y centros que he visitado durante el proceso de elaboración de esta tesis doctoral y agradecer la atención recibida por parte de los trabajadores de dichas instituciones:

- Biblioteca de la Facultad de Comunicación, Universidad de Sevilla, España.
- The National Library of Scotland, Escocia, Reino Unido.
- Biblioteca de The University of Edinburgh, Escocia, Reino Unido.
- Biblioteca de la Tokyo University of Foreign Studies, Tokio, Japón.
- Biblioteca del Japan Foundation Japanese-Language Institute, Osaka, Japón.
- Biblioteca del Kobe Film Planet Archive, Kobe, Japón.
- National Diet Library, Tokio y Kioto, Japón.
- Biblioteca del National Film Center, Tokio, Japón.
- Kyoto International Manga Museum, Kioto, Japón.

- The Tezuka Osamu Manga Museum, Takarazuka, Japón.
- The Suginami Animation Museum, Tokio, Japón.
- Biblioteca del International Research Center for Japanese Studies, Kioto, Japón.
- Biblioteca Central de la Nagoya University, Nagoya, Japón.

Por último, me gustaría expresar mi agradecimiento a los creadores de cómics y a los equipos responsables de los films analizados en este trabajo así como a los autores, académicos e investigadores cuyas obras me han servido como referencia e inspiración para llevar a cabo mi propia investigación.

Bibliografía.

A

Abe, C. (1994) *Beat Takeshi Vs. Takeshi Kitano*. Nueva York: Kaya Press.

Abe, I. (2011) “‘It was October 1964, when I met the demon for the first time’: *Supo-kon* manga as *lieux de mémoire*”. *Sport in Society*, 14 (4), pp. 518-531.

Abbot, M., y Forceville, C. (2011) “Visual representation of emotion in manga: Loss of control is loss of hands in *Azumanga Daioh* Volume 4”. *Language and Literature*, 20(2), pp. 91–112.

Adams, K. y Hill, L. (1997) “The Phallic Female in Japanese Group-Fantasies”. *The Journal of Psychohistory*, Volume 25, Number 1, pp. 2-31.

Aguilar Gutiérrez, C. (2005) *Yakuza cinema: crisantemos y dragones*. Madrid: Calamar Ediciones.

Aguilar, C., Aguilar, D., y Shigeta, T. (2001) *Cine fantástico y de terror japonés (1899-2001)*. San Sebastián: Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián.

Anh Williams, L. (2014) “Queering Manga. Eating Queerly in 12 Days”. En Chiu, M. (ed.) *Drawing New Color Lines: Transnational Asian American Graphic Narratives*. Hong Kong: Hong Kong University Press, pp. 279-298.

Allen, M. y Sakamoto, R. (eds.) (2006) *Popular Culture, Globalization and Japan*. Nueva York: Routledge.

Allison, A. (2000) *Permitted and Prohibited Desires: Mothers, Comics, and Censorship in Japan*. California: University of California Press.

Allison, A. (2006) *Millennial Monsters. Japanese Toys and the Global Imagination*. California: University of California Press.

Anan, N. (2014) "The Rose of Versailles: Women and Revolution in Girls' Manga and the Socialist Movement in Japan". *The Journal of Popular Culture*, Vol. 7, No. 1, pp. 41-63.

Anderson, J., y Richie, D. (1982) [1959] *The Japanese Film: Art and Industry*. Expanded Edition. New Jersey: Princeton University Press.

Andrew, D. (1984) *Concepts in Film Theory*. Oxford: Oxford University Press.

Armour, W. S. (2011) "Learning Japanese by Reading 'manga': The Rise of 'Soft Power Pedagogy'". *RELC Journal* 42(2), pp. 125-140.

Azuma, H. (2009) *Otaku: Japan's Database Animals*. Minnesota: University of Minnesota Press.

B

Baker, A. (1998) "Sports Films, History, and Identity". *Journal of Sport History*, 25 (2), pp. 217-233.

Balázs, B. (1952) (1978) *El film. Evolución y esencia de un arte nuevo*. Barcelona: Gustavo Gili.

Baldelli, P. (1966) *El cine y la obra literaria*. ICAIC, La Habana.

Balmain, C. (2004) "Vengeful virgins in white. Female monstrosity in Asian cinema". En Yoder, P. y Kreuter, P. M. (eds.) *Monsters and the Monstrous: Myths and Metaphors of Enduring Evil*. Oxford: Interdisciplinary Press, pp.123-132.

Balmain, C. (2008) *Introduction to Japanese Horror Film*. Edimburgo: Edinburgh University Press.

Bardin, L. (1986) *Análisis de contenido*. Madrid: Ediciones Akal.

Barnouw, E. (1988) "Iwasaki and the Occupied Screen". *Film History*, 2:4, pp.337-357.

Barrett, G. (1989) *Archetypes in Japanese Film: the sociopolitical and religious significance of the principal heroes and heroines*. Selinsgrove: Susquehanna.

Barthes, R. (1970) *Empire of signs*. Nueva York: Hill & Wang.

Baskett, M. (2008) *The Attractive Empire. Transnational Film Culture in Imperial Japan*. Honolulu: University of Hawaii Press.

Bateman, J.; y Schmidt, K. (2012) *Multimodal Film Analysis. How Films Mean*. Nueva York: Routledge.

Bazin, A. (1948) "Adaptation, or the Cinema as Digest". En Naremore (ed.) (2000) *Film Adaptations*. New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press, pp. 19-27.

BBC News (2010) "Tokyo introduces manga restrictions". *BBC.com*. 15 de diciembre de 2010. Online <http://www.bbc.com/news/magazine-11998385> (consultado el 6 de octubre de 2012).

Beltrán, M. (1991) *La realidad social*. Madrid: Tecnos.

Benedict, R. (2010) [1946] *El crisantemo y la espada*. Madrid: Alianza Editorial.

Bennett, T. (2014) "Comics Poetry". *Image [&] Narrative*, Vol. 15, No. 2.

Berg, B. (2009) *Qualitative Research Methods for the Social Sciences*. Boston: Pearson Education.

Berghahn, D. (1996) "Fiction into film and the fidelity discourse: A case study of Volker Scholondorff's re-interpretation of homo faber". *German Life and Letters*, 49: 1, pp. 72-87.

Bernardi, J. (2001) *Writing in Light: The Silent Scenario and the Japanese Pure Film Movement*. Michigan: Wayne State University Press.

Berndt, J. (1995) *El fenómeno manga*. Barcelona: Ediciones Martínez Roca

Berndt, J. (2008) "Considering Manga Discourse. Location, Ambiguity, Historicity". En MacWilliams, (ed.) *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*. Nueva York: M. E. Sharpe, pp. 295-310.

Berndt, J. (2009) "Manga and 'Manga': Contemporary Japanese Comics and their Dis/similarities with Hokusai Manga". Jablonski, Meyer, Morita (eds) *Civilisation of Evolution, Civilisation of Revolution, Metamorphoses in Japan 1900-2000*, Cracovia: Museum of Japanese Art and Technology, pp. 210-222.

Berndt, J. (ed.) 2010 *Comics Worlds & the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale*. Kyoto: Kyoto Seika University.

Bermúdez, T. (1995) *Mangavisión, guía del cómic japonés*. Barcelona: Glénat.

Berra, J. (ed.) (2010) *Directory of World Cinema: Japan*. Bristol: Intellect.

Berra, J. (ed.) (2012) *Directory of World Cinema: Japan 2*. Bristol: Intellect.

Berra, J. (ed.) (2015) *Directory of World Cinema: Japan 3*. Bristol: Intellect.

Bettetini, G. (1984) *La conversación audiovisual. Problemas de la enunciación fílmica y televisiva*. Madrid: Cátedra.

Bluestone, G. (1957) *Novels into films. The metamorphosis of cinema into fiction*. California: University of California Press.

Bock, A. (1985) *Japanese film directors*. Tokio: Kodansha.

Bordwell, D. y Thompson, K. (1976) "Space and Narrative in the Films of Ozu". *Screen*, 17, 2: 41-73. <http://screen.oxfordjournals.org/cgi/reprint/17/2/41> (consultado el 18 de mayo de 2009).

Bordwell, D. (1994) *Ozu and the poetics of cinema*. Princeton: Princeton University Press.

Bordwell, D. (1995) "Visual Style in Japanese Cinema, 1925-1945". *Film History*, 7:1, pp. 5-31.

Bordwell, D. (1996) *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.

Bordwell, D. y Thompson, K. (1997) *Film Art. An Introduction*. Quinta Edición. Nueva York: McGraw-Hill, 1997.

Broderick, M. (1996) *Hibakusha Cinema. Hiroshima, Nagasaki and the Nuclear Image in Japanese Film*. Nueva York: Routledge.

Bouissou, J. M. (2006) "Japan's growing cultural power. The example of manga in France". En Berndt y Richter (eds.) *Reading Manga: Local and global Perceptions of Japanese Comics*. Leipzig: Leipziger Universitätsverlag, pp.149-165.

Brenner, R. (2007) *Understanding Manga and Anime*. Westport: Libraries Unlimited.

Briel, H. (2010) "The Roving Eye Meets Traveling Pictures: The Field of Vision and the Global Rise of Adult Manga". En Berninger, M., Ecke, J. y Haberkorn, G. (eds.) *Comics as a Nexus of Cultures. Essays on the Interplay of Media, Disciplines and International Perspectives*. Jefferson: McFarland, pp. 187: 210.

Brienza, C. (2009) "Paratexts in Translation: Reinterpreting "Manga" for the United States". *The International Journal of the Book*, Volume 6, Issue 2, pp.13-20

Brunskell, H (1998) "Feminist methodology". En Seale, C. (ed.) *Researching Society and Culture*. Londres: Sage, pp. 37-47.

Burch, Noel (1979) *To the Distant Observer. Form and meaning in the Japanese cinema*. Londres: Scholar Press.

Burke, L. (2015) *The Comic Book Film Adaptation: Exploring Modern Hollywood's Leading Genre*. Mississippi: University Press of Mississippi.

Burnett, R. (2007) "From Photography to Imography: New Media as Metaphor". En Marchessault, J. y Lord, S. (eds.) *Fluid Screens, Expanded Cinema*. Toronto: Toronto University Press, pp. 126-141.

Buruma, I. (1984) *A Japanese Mirror. Heroes and Villains of Japanese Culture*. Londres: Jonathan Cape.

C

Caro Oca, A. y López Rodríguez, F. J. (2012) "Satoshi Kon como creador de cómics". En López Rodríguez, F. J. (ed.) *Satoshi Kon. Superando los límites de la realidad*. Palma de Mallorca: Dolmen Editorial, pp. 61-82.

Carrier, J. (2000) *The Aesthetics of Comics*. Pennsylvania: Pennsylvania State University Press.

Carroll, N. (1990) *The Philosophy of Horror*. Nueva York: Routledge.

Carroll, N. (1994) "Visual Metaphor". En Hintikka, J. (ed.) *Aspects of Metaphor*. Nueva York: Kluwer Academic Publishers, Springer, pp. 189-218.

Cartmell, D. y Whlelehan, I. (eds.) (1999) *Adaptations. From Text to Screen, Screen to Text*. Londres: Routledge.

Casetti, F. y Di Chio, F. (1990). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.

Cave, P. (2004) “Bukatsudo: The Educational Role of Japanese School Clubs”. *The Journal of Japanese Studies*, Volume 30, Number 2, pp. 383-415.

Cazdyn, E. (2002) *The Flash of Capital. Film and Geopolitics in Japan*. Durham: Duke University Press.

Choi, J. y Wada-Marciano, M. (2009) *Horror to the Extreme: Changing Boundaries in Asian Cinema*. Hong Kong: Hong Kong University Press.

Coates, J. (2013) “Victims and bystanders: Women in the Japanese war-retro film”. *Media, War & Conflict*, 6(3), pp. 233-248.

Coffey, A. y Atkinson, P. (1996) *Making Sense of Qualitative Data. Complementary Research Strategies*. Londres: Sage.

Cohn, N. (2007a) “A Visual Lexicon”. *The Public Journal of Semiotics*, I (1), pp. 35-56.

Cohn, N. (2007b) “Japanese Visual Language. The Structure of Manga”. Online. <http://www.emaki.net> (consultado el 11 de mayo de 2009).

Cohn, N. (2012) “Visual Narrative Structure”. *Cognitive Science*, 34, pp. 413–452.

Cohn, N. (2013) *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. Londres: Bloomsbury Academic.

Cohn, N. y Maher, S. (2015) “The notion of the motion: The neurocognition of motion lines in visual narratives”. *Brain Research*, 60, pp. 73-84.

Coma, J. y Gubern, R. (1988). *Los cómics en Hollywood. Una mitología del siglo*. Barcelona: Plaza Janés Editores.

Constandinides, C. (2010) *From Film Adaptation to Post-Celluloid Adaptation. Rethinking the Transition of Popular Narratives and Characters across Old and New Media*. Nueva York: Continuum.

Constantinou, O. (2005) "Multimodal Discourse Analysis: Media, modes and technologies". *Journal of Sociolinguistics*, 9/4, pp. 602-618.

Coppola, A. (2004) *Le cinéma asiatique: Chine, Corée, Japon, Hong-Kong, Taïwan*. París: L'Harmattan.

Costa, M. (2010) *El cine japonés bajo el peso de la tradición: de Rashomon a The Ring*. Barcelona: Azul.

Creed, B. (1993) *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*. Londres, Nueva York: Routledge.

Cua Lim, B. (2001). "Spectral Times: The Ghost Film As Historical Allegory." *Positions*, Volume 9, Number 2, pp. 287-329.

Cueto, R. (2003) "Hijos de Neotokio. Claves para una estética geopolítica del nuevo cine japonés". En VV. AA. *El principio del fin. Tendencias y efectivos del novísimo cine japonés*, Barcelona: Paidós, pp. 13-37.

Cunninghame, R. R. (1948) "The Japanese Cinema To-Day", *Sight and Sound*, 17:65, pp.16-18.

D

Daniels, G. (1982) "Japanese Domestic Radio and Cinema Propaganda, 1937–1945: an overview". *Historical Journal of Film, Radio and Television*, 2:2, pp. 115-132.

Denison, R. (2014) "Franchising and Failure: Discourses of Failure within the Japanese-American Speed Racer Franchise". *Mechademia*, 9, pp. 269-281.

Desjardins, C. (2005) *Outlaw Masters of Japanese Film*. Nueva York: I.B. Taurus.

Desser, D. (1988) *Eros Plus Massacre: An Introduction to the Japanese New Wave Cinema*. Indiana: Indiana University Press.

Desser, D. (1992) "Toward a Structural Analysis of Postwar Samurai Films". En Nolletti y Desser (eds.) *Reframing Japanese Cinema: Authorship, Genre, History*. Bloomington: Indiana University Press, pp. 144-164.

Dew, O. (2007) "Asia Extreme': Japanese cinema and British hype". *New Cinemas: Journal of Contemporary Film*, Volume 5 Number 1, pp. 53-73.

Dittmer, J. (2010) "Comic book visualities: a methodological manifesto on geography, montage and narration". *Transactions of the Institute of British Geographers*, Volume 35, Issue 2, pp. 222–236.

Domenig, R. (2003) "The Anticipation of Freedom. Art Theatre Guild and Independent Japanese Cinema". *Art Theatre Guild: Unabhängiges Japanisches Kino 1962 - 1984*. Viena: Austrian Film Museum.

Drummond-Matthews, A. (2010) "What Boys Will Be: A Study of Shounen Manga". En Johnson-Woods (ed). *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. Nueva York: Continuum, pp. 62-76.

Dylan Foster, M. (2007) "The Question of the Slit-Mouthed Woman: Contemporary Legend, the Beauty Industry, and Women's Weekly Magazines in Japan". *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, 32(3), pp. 699-726.

Dym, J. (2000) "Benshi and the Introduction of Motion Pictures to Japan". *Monumenta Nipponica*, Vol. 55, No. 4, pp. 509-536.

E

Eikhenbaum, B. (1926) "Literatura y cine". En Albèra (ed.) *Los formalistas rusos y el cine. La poética del filme* (1998). Barcelona: Paidós, pp. 197-202.

Eisner, W. (1985) *Comics and Sequential Art. Principles and practices from the legendary cartoonist*. Nueva York: WW Norton.

Eisner, W. (2005) *Expressive anatomy for comics and narrative. Principles and practices from the legendary cartoonist*. Nueva York: WW Norton.

Elena, A. (1993) "En el país de Godzilla. Una introducción al cine japonés", *Nosferatu, Revista de Cine*, 11, enero, pp. 4-13.

Elena, A. (1999) *Los cines periféricos. África, Oriente Medio, India*. Barcelona: Paidós.

Esnault, D. (1999) "Adolescentes japoneses fascinados por la violencia". *Le Monde Diplomatique*, número 3, septiembre, pp. 30-31. Online. <http://www.insumisos.com/diplo/NODE/2433.HTM> (consultado el 16 de enero de 2011).

F

Fernández, J. D., Jiménez, J. y Pineda, A. (2003) "Introducción". En Fernández, J. D., Jiménez, J. y Pineda, A. (eds.) *El terror en el cómic*. Sevilla: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones, 9-13.

Fernández, L. M. (2000) *Don Juan en el cine español. Hacia una teoría de la recreación fílmica*. Compostela: Universidad de Santiago de Compostela.

Forceville, C. (2008) "Metaphor in pictures and multimodal representations". Gibbs, R. (ed.) *The Cambridge Handbook of Metaphor and Thought*. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 462-481.

Foster, M. (2008) "The Otherworlds of Mizuki Shigeru". *Mechademia*, Vol. 3, pp. 8-28.

Franklyn, F. (1968) "Sexual Freedom in Japanese Cinema". *Transition*, No. 34, pp. 55-62.

Freeland, C. (1996) "Feminist Frameworks for Horror Films". En Braudy, L. y Cohen, M. (eds.) *Film Theory and Criticism. Introductory Readings*. Oxford: Oxford University Press, pp. 743-763.

Fujii, J. (2002) "Films That Do Culture: A Discursive Analysis of Bunka Eiga, 1935-1945", *Iconics* 6, pp. 51-68.

Fujiki, H. (2006) "Benshi as Stars: The Irony of the Popularity and Respectability of Voice Performers in Japanese Cinema". *Cinema Journal*, 45, 2, pp. 68-84.

Fujiki, H. (2013a) "Implicating Readers: Tezuka's Early Seinen Manga". *Mechademia*, 8, pp. 195-212.

Fujiki, H. (2013b) *Making Personas: Transnational Film Stardom in Modern Japan*. Harvard: Harvard University Press.

Fujimoto, Y. (2012) "Takahashi Macoto: The Origin of Shōjo Manga Style". *Mechademia*, volume 7, pp. 24-55.

Fukushima, G. S. (1995) "The Great Hanshin Earthquake". *Japan Policy Research Institute*, marzo. Online. <http://www.jpri.org/publications/occasionalpapers/op2.html> (consultado el 2 de febrero de 2011).

Furuhata, Y. (2012) "Audiovisual redundancy and remediation in *Ninja bugeicho*". *Mechademia*, No. 7. pp. 249-262.

Furuhata, Y. (2013) *Cinema of Actuality: Japanese Avant-Garde Filmmaking in the Season of Image Politics*. Londres: Duke University Press.

G

Galbraith, S. (2008) *The Toho Studios Story. A History and Complete Filmography*. Lanham: The Scarecrow Press.

Galbraith, S. y Duncan, P. (2009) *Japanese Cinema*. Köln: Taschen.

Galbraith, P. (2011) "Fujoshi: Fantasy Play and Transgressive Intimacy among "Rotten Girls" in Contemporary". *Signs*, Vol. 37, No. 1, pp. 211-232.

Gallacher, L. A. (2011) "(Fullmetal) alchemy: The monstrosity of reading words and pictures in Shonen Manga". *Cultural Geographies*, 18(4), pp. 457-473.

Galloway, P. (2005) *Stray Dogs & Lone Wolves: The Samurai Film Handbook*. Berkeley: Stone Bridge Press.

Galloway, P. (2006) *Asia Shock. Horror and Dark Cinema from Japan, Korea, Hong Kong, and Thailand*. Berkeley, California: Stone bridge Press.

García Pacheco, J. A. y López Rodríguez, F. J. (2012) "La representación icónica y narrativa de la mujer en el cómic japonés masculino: el shounen manga y el horror manga". *Cuestiones de Género: de la igualdad y la diferencia*, Número 7, pp. 119-136.

Gasca, L. y Gubern, R. (1988) *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra.

Genette, G. (1989) *Palimpsestos: La literatura en segundo grado*. Madrid: Cátedra.

Gerow, A. (1994) "The Benshi's New Face: Defining Cinema in Taisho Japan." *Iconics*, 3, pp. 69-86.

Gerow, A. (2000) "One print in the age of mechanical reproduction: film industry and culture in 1910s Japan". *Screening the Past*. Online: <http://tlweb.latrobe.edu.au/humanities/screeningthepast/firstrelease/fr1100/agfr11e.htm> Consultado el 4 de junio de 2011.

Gerow, A. (2007) *Kitano Takeshi*. Londres: British Film Institute.

Gerow, A. (2010) *Visions of Japanese Modernity: Articulations of Cinema, Nation, and Spectatorship, 1895-1925*. Berkely: University of California Press.

Gill, T. (1998) "Transformational Magic. Some Japanese Super-Heroes and Monsters". En Martinez (ed.) *The Worlds of Japanese Popular Culture. Gender, Shifting Boundaries and Global Cultures*. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 33-55.

Goldberg, W. (2010) "The Manga Phenomenon in America". En Johnson-Woods (ed.) *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. Nueva York: Continuum, pp. 281-296.

Gómez Aragón, A. (2011) "Interpretaciones del "manga" y el "anime" japonés en nuestra sociedad. La performance en el cosplay". En Barlés Báguena y Almazán (eds.) *Japón y el mundo actual*. Zaragoza: Asociación de Estudios Japoneses en España, pp. 1033-1050.

Gordillo Álvarez, I. (1992) *Nada. Una novela, una película. Análisis comparado de dos modos de representación*. Sevilla: Productora Andaluza de Programas.

Gordon, I; Jankovich, M. y McCallister, M. (eds.) (2007). *Film and Comic Books*. Mississippi: University Press of Mississippi.

Grant, M. (2004) "Ultimate formlessness: Cinema, horror, and the limits of meaning". En Schneider, S. (ed.) *Horror Film and Psychoanalysis. Freud's Worst Nightmare*. Massachusetts: Harvard University Press, pp. 177-187.

Gravett, P. (2004) *Sixty years of Japanese Comics*. Londres: Laurence King Publications.

Grigsby, M. (1998) "Sailormoon: Manga (comics) and anime (cartoon) superheroine meets Barbie: Global entertainment commodity comes to the United States". *The Journal of Popular Culture*, 32 (1), pp. 59-80.

Groensteen, T. (2013) *Comics and Narration*. Mississippi: University Press of Mississippi.

Grossman, A. (2000) "Beautiful Publicity". *Journal of Homosexuality*, 39:3-4, pp. 1-29.

Guarinos, V. (1996) *Teatro y cine*. Sevilla: Padilla Libros.

Gubern, R. (1972) *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Ediciones Península.

Gutiérrez, M. y Montalbán, A. (1994) "¿Qué valores transmite la serie deportiva de dibujos animados Campeones?". *Revista Española de Educación Física y Deportes* (2), pp. 26-33.

Gutiérrez, M. (1995) "Valores transmitidos por la serie de dibujos animados sobre voleibol "Juana y Sergio"". En *Aplicacions i Fonaments de les Activitats Físico-esportives*. Actes del Segon Congrés de les Ciències de l'Esport, l'Educació Física i la Recreació. Lleida: INEFC, pp. 353-362.

H

-
- Hairston, M (2010) "The Reluctant Messiah: Miyazaki Hayao's *Nausicaa of the Valley of the Wind* Manga". En Johnson-Woods, T. (ed.) *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. Nueva York: Continuum, pp. 173-186.
- Hand, M. (2004): "Dissecting the Gash. Sexual Horror in the 1980s and the Manga of Suehiro Maruo". *M/C Journal*, 7.4, Online. http://www.media-culture.org.au/0410/05_horror.php (consultado el 25 de febrero de 2012).
- Harrell, M. (2007) "Slightly Out of Character. Shonen Epics, Doujinshi, and Japanese Conceptions of Masculinity". *Virginia Review of Asian Studies* 2007, pp. 1-16.
- Hase, M. (1998) "Cinemaphobia in Taisho Japan: Zigomar, Delinquent Boys and Somnambulism". *Iconics*, 4, pp. 87-101.
- Hayashi, M., Hamu, Y., y Hashimoto, Y. (2011) "A guidebook for volleyball-related health problems using Manga and educational activities for injury prevention: Volleyball 911". *British Journal of Sports Medicine*, 45 (6), pp. 533-542.
- Hearn, L. (2008) [1899] *En el Japón espectral*. Madrid: Alianza Editorial.
- Hearn, L. (2009) [1904] *Japón. Un intento de interpretación*. Gijón: Ediciones Satori.
- Helbo, A (1997) *L'adaptation. Du théâtre au cinéma*. París: Armand Collin.
- Helman, A. y Osadnik, W. (1996) "Film and Literature: Historical Models of Film Adaptation and a Proposal for a (Poly)System Approach". *Literature and Film: Models of Adaptation*, número especial de la revista *Canadian Review of Comparative Literature / Revue Canadienne de Littérature Comparée*, 23: 3, pp. 645-658.
- High, P. (1984) "The Dawn of Cinema in Japan". *Journal of Contemporary History*, 19, 1, pp. 23-57.

High, P. (2003) *The Imperial Screen: Japanese Film Culture in the Fifteen Years' War, 1931-1945*. Wisconsin: University of Wisconsin Press.

Hirano, K. (1994) *Mr. Smith Goes to Tokyo: Japanese Cinema Under the American Occupation, 1945-1952*. Washington: Smithsonian Books.

Howe, A. N. (2010) "Monstrous Femininity and Oedipal Nostalgia: Miyuki Miyabe and the Japanese *Femme Fatale*". *Psychoanalysis and La Femme: Special Issue*, enero. Online. <http://www.womenwriters.net/january10/Howe.html> (consultado el 16 de enero de 2011).

Hughes, D. (2007) *Comic Books Movies*. Londres: Virgin Books.

Hutcheon, L. (2006) *A Theory of Adaptation*. Londres: Routledge.

Hutchings, S.C.y Vernitski, A. (2004) *Russian and Soviet Film Adaptations of Literature, 1900-2001*. Londres: Routledge.

I

Iedema, R. (2003) "Multimodality, resemiotization: extending the analysis of discourse as multi-semiotic practice". *Visual Communication*, Vol. 2 (1), pp. 29-57.

Iles, T. (2005) "The Problem of Identity in Contemporary Japanese Horror Films". *Electronic Journal of contemporary Japanese Studies*, 6 de octubre. Online. <http://www.japanesestudies.org.uk/discussionpapers/2005/Iles2.html> (consultado el 16 de enero de 2011).

Iles, T. (2008) *The Crisis of Identity in Contemporary Japanese Film. Personal, Cultural, National*. Boston: Brill.

Ima-Izumi, Y. (1998) "A Land Where Femmes Fatales Fear to Tread: Eroticism and Japanese Cinema". *Japan Review*, 10, pp. 123-150.

Ito, K. (1994) "Images of women in weekly male comic magazines in Japan". *The Journal of Popular Culture*, Vol. 27, No. 4, pp. 81-95.

Ito, K. (2005) "A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society". *The Journal of Popular Culture*, Vol. 38, No. 3, pp. 456-475.

Ito, K. (2008) "Manga in Japanese History". En MacWilliams, M. (ed.) *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*. Nueva York: M. E. Sharpe, pp. 26-47.

Ito, K. (2010) *A Sociology of Japanese Ladies' Comics: Images of the Life, Loves, and Sexual Fantasies of Adult Japanese Women*. Lewiston: Edwin Mellen Press.

Ito, K. (2011) "Chikae Ide, the Queen of Japanese Ladies Comics: Her Life and Manga". En En Perper y Cornog (eds.) *Mangatopia, Essays on manga and anime in the modern world*. California: ABC Clio, pp. 3-20.

Ito, M. (2003) "Technologies of the Childhood Imagination: Media Mixes, Hypersociality, and Recombinant Cultural Form". *Items and Issues* 4 (4), pp. 31-34.

Iwabuchi, K. (2002) *Recentering globalization. Popular culture and Japanese transnationalism*. Durham: Duke University Press.

Iwamura, R. (1994) "Letter from Japan: From Girls Who Dress Up Like Boys To Trussed-up Porn Stars - Some of the Contemporary Heroines on the Japanese Screen". *Continuum: The Australian Journal of Media & Culture*, vol. 7, 2.

Iwasaki, A., (1938) "Homourable movie-makers: a history of the cinema in Japan", *Sight and Sound*, 6:24, pp.194-197.

J

Jackson, E. (2012) "Borrowing trouble: *Oldboy* as adaptation and intervention". *Transnational Cinemas*, Volume 3, Issue 1, pp. 53-65.

Jacoby, A. (2008) *A Critical Handbook of Japanese Film Directors: From the Silent Era to the Present Day*. Berkeley: Stone Bridge Press.

Jenkins, H. (1992) *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*. Nueva York, Routledge.

Jenkins, H. (2006) *Convergence Culture. Whenre Old and New Media Collide*. Nueva York: New York University Press.

Jiménez Varea, J. (2002) *Narrativa de la historieta: análisis narratológico del cómic a través de la obra de Alan Moore*. Tesis Doctoral dirigida por Virginia Guarinos. Sevilla.

Jiménez Varea, J. (2005). "Spokon: el deporte como género narrativo en el manga". En Marín Montín (ed.) *Comunicación y deporte. Nuevas perspectivas de análisis*. Sevilla: Comunicación social ediciones y publicaciones, pp. 78-98.

Johnson-Woods, T. (ed.) (2010) *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. Nueva York: Continuum.

Jolyon Baraka, T. (2012) "Horrific "Cults" and Comic Religion. Manga after Aum. *Japanese Journal of Religious Studies*, 39/1, pp. 127-151.

Jones, G. (2008). "In praise of an 'invisible genre'? An ambivalent look at the fictional sports feature film". *Sport in Society*, 11 (2-3), pp. 117-129.

K

Karatani, K. y Lippit, S. (1991) "The Discursive Space of Modern Japan", *Boundary 2*, Vol. 18, No. 3, pp. 191-219.

Kern, A. (2006) *Manga from the Floating World: Comicbook Culture and the Kibyōshi of Edo Japan*. Harvard: Harvard University Press.

Kiku, K. (2004) "The development of sport in Japan. Martial arts and baseball". En Dunning, E., Malcolm, D. y Waddington, I. (eds.) *Sport Histories. Figurational studies of the development of modern sports*. Londres: Routledge, pp. 153-171.

Kinsella, S. (1998) "Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur Manga Movement". *Journal of Japanese Studies*, Vol. 24, No. 2, pp. 289-316.

Kinsella, S. (2000) *Adult Manga. Culture & Power in Contemporary Japanese Society*. Nueva York: Routledge.

Kirihara, D. (1992) *Patterns of Time: Mizoguchi and the 1930s*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press.

Kitamura, R. (2010) *Screening Enlightenment: Hollywood and the Cultural Reconstruction of Defeated Japan*. Nueva York: Cornell University Press.

Ko, M. (2006) "Takamine Go: a possible Okinawan cinema". *Inter-Asia Cultural Studies*, 7:1, pp. 156-170.

Ko, M. (2011) "'Neo-documentarism' in *Funeral Parade of Roses*: the new realism of Matsumoto Toshio". *Screen*, 52 (3): pp. 376-390.

Ko, M. (2013) *Japanese Cinema and Otherness: Nationalism, Multiculturalism and the Problem of Japaneseness*. Nueva York: Routledge.

Koga, F. (1992) "A Review of Pornographic Images in the 1970s in Japan. Centered around Nikatsu Roman Porno Film". *Iconics*, vol. 2, pp. 125-137.

Koishihara, M. (2008). "Athletic bodies and sport literature for young adults in Japan". *Aethlon: The Journal of Sport Literature*, 25.2, pp. 143-154.

Koishihara, M. (2009) "Sports culture". En Sugimoto, Y. (ed.) *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture*. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 317-335.

Komatsu, H (1992) "Some Characteristics of Japanese Cinema before World War I". En Desser y Nolletti, (eds.) *Reframing Japanese Cinema: Authorship, Genre, History*. Bloomington: Indiana University Press, pp. 229-258.

Komatsu, H. (1995) "From natural colour to the pure motion picture drama: The meaning of Tenkatsu company in the 1910s of Japanese film history". *Film History*, 7:1, pp.69-86.

Koyama-Richard, B. (2008) *One Thousand Years of Manga*. París: Flammarion.

Kozuma, Y. (2009) "Samurai & science: Sport psychology in Japan". En Schinke, R. J. y Hanrahan, S. J. (eds.) *Cultural Sport Psychology*. Illinois: Human Kinetics Publishers, pp. 205-217.

Kristeva, J. (1982) *Powers of horror. An essay on abjection*. Columbia: Columbia University Press.

Kusaka, Y. (2006) "The emergence and development of Japanese school sport". En Maguire, J. y Nakayama, M. (eds.) *Japan, Sport and Society. Tradition and change in a globalizing world*. Londres: Routledge, pp. 19-34.

Kwai-Cheung, L. (2008) "Japanese Manga, Hong Kong Films and the "Unity" of Asia". *Asia Japan Journal*, 4, pp. 67-77.

L

Lee, H. (2012) "Cultural consumers as "new cultural intermediaries": manga scanlators". *Arts Marketing: An International Journal*, Vol. 2 No. 2, pp. 131-143.

Lee, J., Drane, D. y Kane, R. (2009) "Seeing is believing: Using film for teaching issues of diversity in sport". *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism*, 8 (1), pp. 97-107.

Lee, L. (2013) "Between Frames: Japanese Cinema at the Digital Turn", *Alphaville. Journal of Film and Screen Media*, 5, pp. 1-19.

Lee, N., y Stringer, J. (eds.) (2015) *Japanese Cinema*. 4 volúmenes. Londres: Routledge.

Lefèvre, P. (2007) "Incompatible Visual Ontologies? The Problematic Adaptation of Drawn Images". En Gordon, I; Jankovich, M. y McCallister, M. (eds.) *Film and Comic Books*. Mississippi: University Press of Mississippi, pp. 1-12.

Leitch, T. (2003) "Twelve Fallacies in Contemporary Adaptation Theory". *Criticism*, Volume 45, Number 2, pp. 149-171.

Leitch, T. (2007) *Film Adaptation and Its Discontents. From Gone with the Wind to The Passion of the Christ*. Maryland: The Johns Hopkins University Press.

Leitch, T. (2012) "Adaptation and Intertextuality, or, What isn't an Adaptation, and What Does it Matter?". En Cartmell, D. (ed.) *The Blackwell Companion to Literature, Film and Adaptation*. Nueva York: Blackwell, pp. 87-104.

Levi, A., McHarry, M., Pagliassotti, D. (2010) *Boys' Love Manga: Essays on the Sexual Ambiguity and Cross-Cultural Fandom of the Genre*. Jefferson: McFarland.

Light, R. (2008) "Learning masculinities in a Japanese high school rugby club". *Sport, Education and Society*, Volume 13, Issue 2, pp. 163-179.

Liotta, S. J. y Miyawaki, M. (2009) "A Study on the History of "Cinema-city" in Asakusa, Tokyo". *Journal of Architecture and Planning* (Transactions of AIJ), Vol. 74, N. 637, pp. 617-625.

Littau, K. (2011) "Media, mythology and morphogenesis: Alien". *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 17(1), pp. 19-36.

López Rodríguez, F. J. (2011) "Internet como herramienta de distribución de productos culturales: el fansub y las scanlations". *Trípodos*, Extra 2011, pp. 629-639. Online <http://cicr.blanquerna.url.edu/actas/dades/ambit3/19%20FranciscoJavierLopez.pdf> (consultado el 8 de marzo de 2013).

López Rodríguez, F. J. y García Pacheco, J. A. (2012) "La mujer en el manga ero-guro de Suehiro Maruo". *Tebeosfera*, 2ª época, 9. Online. http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/la_mujer_en_el_manga_ero-guro_de_suehiro_maruo.html (consultado el 4 de abril de 2013).

Losilla, C. (1993) *El cine de terror. Una introducción*. Barcelona: Ediciones Paidós.

Loveday, L. y Chiba, S. (1986) "Aspects of the Development toward a Visual Culture in Respect of Comics: Japan". En Silbermann y Dyroff (eds.) *Comics and Visual Culture: Research Studies from Ten Countries*, München, Nueva York, Londres, París: K.G., pp. 158-184.

Loza Olave, E. y Oro Casanovas, C. (2010) *La educación en valores a través del deporte en el cine. Propuesta pedagógica para su desarrollo*. Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva.

Lunsing, W. (2006) "Yaoi Ronsō: Discussing Depictions of Male Homosexuality in Japanese Girls' Comics, Gay Comics and Gay Pornography". *Intersections: Gender, History and Culture in the Asian Context*, Issue 12. Online. <http://intersections.anu.edu.au/issue12/lunsing.html> (consultado el 21 de enero de 2012).

M

Macken-Horarik, M. (2004) "Interacting with the Multimodal Text: Reflections on Image and Verbiage in Art Express". *Visual Communication*, Vol. 3(1), pp. 5-26.

MacWilliams, M. (ed.) (2008) *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*. Nueva York: M. E. Sharpe.

Madrid, D. y Martínez, G. (2010) "La ola nipona: Consumo de cultura popular japonesa en España". En San Ginés Aguilar (ed.) *Cruce de miradas, relaciones e intercambios*. Granada: Universidad de Granada, pp. 49-61. Online <http://www.ugr.es/~feiap/ceiap3/ceiap/capitulos/capitulo03.pdf> (consultado el 18 de enero de 2012).

Mantecón, R. (1995) "Un ataque con gas tóxico a la hora punta en 16 estaciones del metro siembra el pánico en Tokio". *El País*, 21 de marzo. Online. http://www.elpais.com/articulo/internacional/JAPON/LA_VERDAD_SUPREMA/ataque/gas/toxico/hora/punta/estaciones/metro/siembra/panico/Tokio/elpepiint/19950321elpepiint_17/Tes (consultado el 2 de febrero de 2011).

Manzenreiter, W. (2013) *Sport and Body Politics in Japan*. Nueva York: Routledge.

Marín Montín, J. (2004) "Valores educativos del deporte en el cine". *Comunicar, Revista Científica de Comunicación y Educación*, 23, pp. 109-113.

Marcus, M. (1992) *Filmmaking by the Book: Italian Cinema and Literary Adaptation*. Maryland: The Johns Hopkins University Press.

Marín Montín, J. (2005) "El deporte en el cine". En Marín Montín, J. (ed.) *Comunicación y deporte. Nuevas perspectivas de análisis*. Sevilla: Comunicación social ediciones y publicaciones, pp. 148-166.

-
- Mariño, M. V. (2009) "Desde el análisis de contenido hacia el análisis del discurso. La necesidad de una apuesta decidida por la triangulación metodológica". Ponencia presentada en Ibercom 06, IX Congreso Iberoamericano de Comunicación y recogida en las actas coordinadas por Francisco Sierra Caballero tituladas *Iberoamérica: comunicación, cultura y desarrollo en la era digital*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Martinec, R. (2000) "Rhythm in Multimodal Texts". *Leonardo*, Vol. 33, No. 4, pp. 289-297.
- Matanle, P., McCann, L. y Ashmore, D. (2008) "Men Under Pressure: Representations of the 'Salaryman' and his Organization in Japanese Manga". *Organization*, 15(5), pp. 639-664.
- 松谷創一郎 (Matsutani, S.) (2007) 「マンガのメディアミックスと製作委員会方式の現状」 (Manga no mediamikkusu to seisaku iinkai hōshiki no genjō). 『創』 (*Tsukuru*) 37(5), Tokio: Editorial Tsukurushuppan.
- McCarthy, H. (2009) *The Art of Osamu Tezuka: God of Manga*. Londres: Harry N. Abrams.
- McCarthy, H. (2014) *A Brief History of Manga*. Ilex Press: Londres.
- McCloud, S. (1993) *Understanding comics. The invisible art*. Nueva York: Harper.
- McCloud, S. (2006) *Making comics. Storytelling secrets of comics, manga and graphic novels*. Nueva York: Harper.
- McCurry, J. (2001) "Eight children die in Osaka school stabbing". *The Guardian*, 9 de junio. <http://www.guardian.co.uk/world/2001/jun/09/japan.justinmccurry> (consultado el 2 de febrero de 2011).

McDonald, K. (1992) "The Yakuza Film: An Introduction". En Nolletti y Desser (eds) *Reframing Japanese Cinema: Authorship, Genre, History*. Bloomington: Indiana University Press, pp. 165-192.

McDonald, K. (1994) *Japanese Classical Theater in Films*. Londres: Fairleigh Dickinson University Press.

McDonald, K. (2000) *From Book to Screen. Modern Japanese Literature in Film*. New York: M. E. Sharpe.

McDonald, K. (2006) *Reading a Japanese Film. Cinema in Context*. Honolulu: University of Hawaii Press.

McFarlane, B. (1983) *Words and Images. Australian Novels into Film*. Melbourne: Heinemann Publishers.

McFarlane, B. (1996) *Novel to film: An introduction to the theory of adaptation*. Oxford: Clarendon Press.

McHarry, M (2011) "Girls doing boys doing boys: Boys' love, masculinity and sexual identities". En Perper y Cornog (eds.) *Mangatopia, Essays on manga and anime in the modern world*. California: ABC Clio, pp. 119-134.

McIntyre, D. (2008) "Integrating multimodal analysis and the stylistics of drama: a multimodal perspective on Ian McKellen's Richard III". *Language and Literature*, 17(4), pp. 309-334.

McLelland, M (2000) "The love between beautiful boys in Japanese women's comics". *Gender Studies*, 9: 1, pp.13-25.

McLelland, M (2005) "A short history of 'hentai'". Presentación en *Sexualities, Genders and Rights in Asia: 1st International Conference of Asian Queer Studies*. Bangkok, Thailand: AsiaPacifiQueer Network. Online <https://digitalcollections.anu.edu.au/handle/1885/8673> (consultado el 8 de abril de 2012).

McLelland, M., Nagaike, K., Suganuma, K., Welker, J. (eds.) (2015) *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*. Mississippi: Mississippi University Press.

McRobbie, A. (2009) *The Aftermath of Feminism. Gender, Culture and Social Change*. California: Sage Publications.

McRoy, J. (2008) *Nightmare Japan. Contemporary Japanese Horror Cinema*. Nueva York: Rodopi.

Mellen, J. (1975) *Voices from the Japanese cinema*. Nueva York: Liveright.

Miner, E. R. (1956) "Japanese Film Art in Modern Dress", *The Quarterly of Film Radio and Television*, Vol. 10, No. 4, pp. 354-363.

Mio, B. y Davis, J. (2010) "An overview of manga genres." En Johnson-Woods, T. (ed.) *Manga, an Anthology of Global and Cultural Perspectives*. Nueva York: Continuum, pp. 34-61.

Miranda, L. (2006) *Takeshi Kitano*. Madrid: Cátedra.

Mitry, J. (2000) *Semiotics and the Analysis of Film*. Indiana: Indiana University Press.

Miyao, D. (2007) *Sessue Hayakawa: Silent Cinema and Transnational Stardom*. Durham: Duke University Press.

Miyao, D. (2013) *The Aesthetics of Shadow: Lighting and Japanese Cinema*. Durham: Duke University Press.

Miyao, D. (ed.) (2014) *The Oxford Handbook of Japanese Cinema*. Oxford: Oxford University Press.

Moliné, A. (2002) *El gran libro de los manga*. Barcelona: Ediciones Glenat.

Moliné, A. (2003) "El terror en el manga". En Fernández, J. D., Jiménez, J. y Pineda, A. (eds.) *El terror en el cómic*. Sevilla: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones, pp. 238-244.

Moliné, A. (2009) "El terror en el manga" *Tebeosfera*, 2ª época, 5. Online http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/el_terror_en_el_manga.html (consultado el 4 febrero de 2011).

Moore, J. B. (1991) "Purging Toho Cinema of the 'Two Reds': A Case Study of the Reverse Course in the Japanese Labour Movement, 1947-1948". *Canadian Journal of History/Annales canadiennes d'histoire*, 26:3, pp.453-478.

Moore, M. (2010) "Adaptation and New Media". *Adaptation*. Vol. 3, No. 2, pp. 179-192.

Motion Picture Producers Association of Japan. "Box Office Leaders". Online: http://www.eiren.org/aboutus_e/index.html (consultado el 11 de junio de 2015).

Mulvey, L. (1975) "Visual Pleasure and Narrative Cinema". *Screen*, 16, 3, pp. 6-18.

Muro Munilla, M. Á. (2004) *Análisis e interpretación del cómic: ensayo de metodología semiótica*. La Rioja: Servicio de Publicaciones de la Universidad de la Rioja.

N

Nagaike, K. (2010) "The Sexual and Textual Politics of Japanese Lesbian Comics. Reading Romantic and Erotic Yuri Narratives". *Electronic Journal of Japanese Studies*, Volume 10, Issue 3. Online. <http://www.japanesestudies.org.uk/articles/2010/Nagaike.html> (consultado el 4 de mayo de 2013).

Nagaike, K. y Kaori, Y. (2011) "Becoming and Performing the Self and the Other: Fetishism, Fantasy, and Sexuality of Cosplay in Japanese Girls'/Women's Manga". *Asia Pacific World*, Vol. 2, N° 2, pp. 22-43.

Nakar, E. (2003) "Memories of Pilots and Planes: World War II in Japanese "Manga", 1957-1967". *Social Science Japan Journal*, Vol. 6, No. 1, pp. 57-76.

Napier, S. (1993) "Panic sites. The Japanese imagination of disaster from Godzilla to Akira". En Martínez, D. P. (ed.) (2007) *Modern Japanese Culture and Society*. Londres: Routledge, pp. 232-254.

Napier, S. (1998) "Vampires, Psychic Girls, Flying Women and Sailor Scouts: Four Faces of the Young Female in Japanese Popular Culture". En Martínez, D. P. (ed.) *The Worlds of Japanese Popular Culture*. Nueva York: Cambridge University Press, pp. 91-109.

Napier, S. (2007) *From Impressionism to Anime. Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West*. Nueva York: Palgrave Macmillan.

Naremore, J. (ed.) (2000) *Film Adaptation*. Londres: The Athlone Press.

Nash, E. (2009) *Manga Kamishibai: The Art of Japanese Paper Theater*. Nueva York: Abrams Books.

Natsume, F. (2001) "East Asia and Manga Culture: Examining Manga-Comic Culture in East". En Abad (ed.) *The Asian Face of Globalisation: Reconstructing Identities, Institutions, and Resources*, pp. 95-114. Online <http://www.api-fellowships.org/pdf/A.pdf> (consultado el 14 de enero de 2011).

Natsume, F. (2010) "Pictotext and panels: commonalities and differences in manga, comics and BD". En Berndt, J. (ed.) *Comics Worlds and the World of Comics: Scholarship on a Global Scale*. Kyoto: International Manga Research Center, Kyoto Seika University, pp. 40-54.

Nelson, L. (2009) "Ghosts of the Past, Ghosts of the Future: Monsters, Children, and Contemporary Japanese Horror Cinema". *Cinemascope*, año V, número 13, Julio-diciembre, pp. 1-14. Online. <http://www.cinemascope.it/Issue%2013/PDF/Lindsay%20Nelson.pdf> (consultado el 16 de enero de 2011).

Nolletti, A., y Desser, D. (eds.) (1992) *Reframing Japanese Cinema: Authorship, Genre, History*. Bloomington: Indiana University Press.

Noma, S. (1996) *Japanese theater: from the origin to the present*. Osaka: Osaka Kyoiku Toshō.

Nornes, M. (2003) *Japanese Documentary Film: The Meiji Era Through Hiroshima*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Nornes, M. (2014) "Yamagata – Asia – Europe: The International Film Festival Short Circuit". En Miyao, (ed.) *The Oxford Handbook of Japanese Cinema*. Oxford: Oxford University Press, pp. 245-262.

Norris, S. (2002) "The implication of visual research for discourse analysis: transcription beyond language". *Visual Communication*, Vol. 1(1), pp. 97-121.

Nygren, S. (2007) *Time Frames: Japanese Cinema and the Unfolding of History*. Minneapolis: Minnesota University Press.

O

Ogi, F. (2001) "Gender insubordination in Japanese comics (manga) for girls." En Lent (ed.) *Illustrating Asia: Comics, Humor Magazines and Picture Books*. Richmond, UK: Curzon, pp. 171-186.

Ogi, F. (2003) "Female subjectivity and shoujo (girls) manga (Japanese comics): Shoujo in Ladies' Comics and Young Ladies' Comics". *Journal of Popular Culture*, Vol. 36, No. 4, pp. 780-803.

Ogihara, J. (1990) "The Exhibition of Films for Japanese Americans in Los Angeles During the Silent Film Era", *Film History*, 4:2, pp. 81-87.

O'Halloran, K. (2008) "Systemic functional-multimodal discourse analysis (SF-MDA): constructing ideational meaning using language and visual imagery". *Visual Communication*, Vol. 7(4), pp. 443-475.

Okamoto, R. (2001) "Images of the Enemy in the Wartime Manga Magazine, 1941-1945". Lent (ed.) *Illustrating Asia: Comics, Humor Magazines, and Picture Books*. Honolulu: The University of Hawaii Press, pp. 204-220.

Okuyama, Y. (2015) *Japanese Mythology in Film: A Semiotic Approach to Reading Japanese Film and Anime*. Mayland: Lexington Books.

Onoda Power, N. (2009) *God of Comics: Osamu Tezuka and the Creation of Post-World War II Manga*. Mississippi: University Press of Mississippi.

Orlansky, R. (2007) "Moving forward. Sports and gender in modern Japan". *Graduate Journal of Asia-Pacific Studies*, 5 (1), pp. 71-83.

Ozawa, E. (2006) "Remaking Corporeality and Spatiality: U.S. Adaptations of Japanese Horror Films". *49th Parallel*, Issue 19, Autumn, Special Edition. Online. <http://www.49thparallel.bham.ac.uk/back/issue19/Ozawa.pdf> (consultado el 16 de enero de 2011).

P

Pandey, R. (2001) "The Pre in the Postmodern: The Horror Manga of Hino Hideshi", *Japanese Studies*, 21:3, pp. 261-274.

Pandey, R. (2008) "Medieval Genealogies of Manga and Anime Horror". En MacWilliams, M. (ed.) *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*. Nueva York: M. E. Sharpe, pp. 219-236.

Pagliasotti, D. (2008) "Better than romance? Japanese BL Manga and the Subgenre of Male/Male Romantic Fiction". Levi, A. et al. (eds.). *Boys' love Manga. Essays on the sexual ambiguity and cross-cultural fandom of the genre*, McFarland & Company, North Carolina, pp. 59-83.

Papp, Z. (2011) *Traditional Monster Imagery in Manga, Anime and Japanese Cinema*. Kent: Global Oriental.

Parody, C. (2011) "Franchising/Adaptation". *Adaptation*, vol. 4, N. 2, pp. 210-218.

Patten, F. (2004) *Watching Anime, Reading Manga: 25 Years of Essays and Reviews*. Berkeley: Stone Bridge Press.

Peak, L. (2001) "Learning to Become Part of the Group. The Japanese child's transition to preschool life". En Martinez, D. P. (ed.) (2007) *Modern Japanese Culture and Society*. Londres: Routledge, pp. 41-65.

Pearson, D.; Curtis, R.L.; Haney, C. A.; y Zhang, J.J. (2003) "Sport Films. Social Dimensions Over Time, 1930-1995". *Journal of Sport and Social Issues*, 27 (2), pp. 145-161.

Peña Ardid, C. (1992) *Literatura y cine. Una aproximación comparativa*. Madrid: Cátedra.

Peñalba García, M. (2014) "La temporalidad en el cómic". *Revista Signa*, 23, pp. 687-713.

Pérez Bowie, J. A. (2004) "La adaptación cinematográfica a la luz de algunas aportaciones teóricas recientes". *Signa: revista de la Asociación Española de Semiótica*, 13, pp. 276-300.

Pérez Bowie, J. A. y González García, F. (eds.) (2010) *El mercado vigilado: la adaptación en el cine español de los 50*. Murcia: Consejería de Cultura y Turismo, D.L.

Pérez Bowie, J. A. (ed.) (2013) *La noche se mueve: la adaptación en el cine español del tardofranquismo*. Madrid: Los Libros de la Catarata.

Pérez, L. (1998) *The History of Japan*. Londres: Greenwood Publishing Group.

Perper, T. y Cornog, M. (eds.) (2011) *Mangatopia: Essays on Manga and Anime in the Modern World: Essays on Manga*. California: ABC Clio.

Peters, J. (2003) "Slam Dunk, Sports Manga, and Japanese Culture." *Fukuoka University Review of Literature and Humanities*, Vol. XXXV, No. 138: 1063-1098.

Petersen, R. (2009) "The Acoustics of Manga." En Heer, J. y Worcester, K. (eds.) *A Comics Studies Reader*. Mississippi: University Press of Mississippi. 163-171.

Petersen, R. (2011) *Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives*. California: ABC Clio.

Phillips, A. y Stringer, J. (2007) *Japanese Cinema: Texts and Contexts*. Londres: Routledge.

Phillips, S. (2008) "Characters, Themes and Narrative Patterns in the Manga of Osamu Tezuka". En MacWilliams (ed.) *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*. Nueva York: M. E. Sharpe, pp. 68-90.

Piatti-Farnell, L. (2013) "Blood, Biceps, and Beautiful Eyes: Cultural Representations of Masculinity in Masami Kurumada's Saint Seiya". *The Journal of Popular Culture*, Vol. 46, No. 6, pp. 1133-1155.

Poulton E., y Roderick, M. (2008) "Introducing sport in films". *Sport in Society*, 11 (2), pp. 107-116.

Powell, B. (2002) *Japan's Modern Theatre: A Century of Change and Continuity*. Londres: University of Oxford.

Prince, S. (1991) *The Warrior's Camera: The Cinema of Akira Kurosawa*. Princeton: Princeton University Press.

Prince, S. (2012) *Digital Visual Effects in Cinema. The Seduction of Reality*. New Brunswick: Rutgers University Press.

Prough, J. (2011) *Straight from the Heart: Gender, Intimacy, and the Cultural Production of Shōjo Manga*. Honolulu: University of Hawaii Press.

Purse, L. (2005) "The New Spatial Dynamics of the Bullet-Time Effect". En King, G. (ed.) *The Spectacle of the Real: From Hollywood to 'Reality' TV and Beyond*. Bristol: Intellect, pp. 151-160.

Purse, L. (2013) *Digital Imaging in Popular Cinema*. Edimburgo: Edinburgh University Press.

R

Raine, M. (2014) "Adapation as 'Transcultural Mimesis' in Japanese Cinema". En Miyao, (ed.) *The Oxford Handbook of Japanese Cinema*. Oxford: Oxford University Press, pp. 101-123.

Ranvaud, D. (1986) "The Akasaka Connection: The Tokyo Film Festival and the new Japanese Cinema". *Framework*, 32/33, pp.178-192.

Reggiani, F. (2012) "La única verdad es la realidad: apuntes sobre la noción de «historieta realista»". *Cultura, lenguaje y representación*, vol. X, pp. 129-137.

Reider, N. T. (2001) "The Emergence of Kaidan-shu. The Collection of Tales of the Strange and Mysterious in the Edo Period". *Asian Folklore Studies*, vol. 60, pp. 79-99.

Requena Hidalgo, C. (2008) "Ichi the Killer: del manga a la gran pantalla." *Belphégor* 7.2.

Richie, D. (1977) *Ozu*. Los Angeles: University of California Press.

Richie, D. (1983) "The State of the Japanese Film", *Japan Quarterly*, 30:2, pp.176-179.

Richie, D. (1990) *Japanese Cinema. An Introduction*. Oxford: Oxford University Press.

Richie, D. (1996) *The Films of Akira Kurosawa*. Los Angeles: University of California Press.

Richie, D. (2001) *A Hundred Years of Japanese Film: A Concise History, with a Selective Guide to DVDs and Videos*. Tokio: Kodansha International.

Richie, D. (2003). *The Image Factory. Fads & Fashions in Japan*. Londres: Reaktion Books.

Rifkin, B. (1994) *Semiotics of Narration in Film and Prose Fiction*. Nueva York: Peter Lang.

Robertson, J. (1998) *Takarazuka: Sexual Politics and Popular Culture in Modern Japan*. Berkeley: University of California Press.

Rodríguez, M. (2009) "Horror-Ritual: Horror Movie Villains as Collective Representations, Uncanny Metaphors and Ritual Transgressors". *Colloquy, Text Theory Critique*, 18, pp. 208-225. Online. <http://www.colloquy.monash.edu.au/issue18/rodriguez.pdf> (consultado el 4 de febrero de 2011).

Rodríguez Martín, M. E. (2007) "Teorías sobre la adaptación cinematográfica". *Casa del Tiempo*, número 100, pp. 82-91. http://www.difusioncultural.uam.mx/casadel tiempo/100_jul_sep_2007/casa_del_tiempo_num100_82_91.pdf (consultado el 14 de abril de 2010).

Román Casas, A. (2003) "El horror a lo otro. La dualidad femenina desde lo masculino". Comunicación presentada en el II Congreso de Análisis Textual La diferencia sexual, celebrado los días 12-15 de noviembre de 2003 en la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid. Online. http://www.angelroman.net/descargas/el_horror_a_lo_otro.pdf (consultado el 3 de febrero de 2011).

Rommens, A. (2000) "Manga story-telling/showing". *Image [&] Narrative*, 1.1. <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/narratology/aarnoudrommens.htm> (consultado el 6 de junio de 2011).

Ropers, E. (2013) "Representations of gendered violence in manga. The case of enforced military prostitution". En Rosenbaum, (2013) *Manga and the Representation of Japanese History*. Oxon: Routledge, pp. 60-80.

Rosenbaum, R. (2012a) "Gekiga as a site of intercultural exchange: Tatsumi Yoshihiro's A Drifting Life". En Berndt (ed.) *Intercultural Crossovers, Transcultural Flows: Manga/Comics*, Global Manga Studies, vol. 2. Kioto: Kyoto Seika University International Manga Research Center, pp. 73-92.

Rosenbaum, R. (2012b) "The Gekiga Tradition: Towards a Graphic Rendition of History". En Iadonis (ed.) *Graphic History. Essayson GraphicNovels and/as History*. Newcastle: Cambridge Scholars, pp. 260-284.

Rosenbaum, R. (2013) *Manga and the Representation of Japanese History*. Oxon: Routledge.

Rowe, D. (2004) *Sport, Culture and the Media*. Segunda Edición. Berkshire: Open University Press.

Rubio Hernández, M. y López Rodríguez, F. J. y (2012) "El fan fiction de temática homoerótica inspirado por productos audiovisuales. Una aproximación desde la narrativa". *Comunicación. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura*, Volumen I, Número 10, pp. 1183-1198.

Russell, C. (2011) *Classical Japanese Cinema Revisited*. Nueva York: Continuum.

S

Sabo, S. y Jansen, S. C. (1998) "Prometheus unbound: Constructions of masculinity in the sports media." En Wenner, L. (ed.) *Mediasport*. Londres: Routledge, pp. 202-217.

Said, E. (1978) *Orientalism. Western Conceptions of the Orient*. Londres: Penguin Books.

Sánchez Noriega, J. L. (2000) *De la literatura al cine: teoría y análisis de la adaptación*. Barcelona: Paidós.

Santiago, J. A. (2010) *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Vigo: Dx5 Digital & Graphic Art.

Santiago, J. A. (2012) “Generación Manga. Auge global del imaginario manga-anime y su repercusión en España”. *Puertas a la lectura*, número 24, pp 10-27.

Santos, A. (1993) *Kenji Mizoguchi*. Madrid: Cátedra.

Santos, A. (2005) *Yasujiro Ozu. Elogio del silencio*. Madrid: Cátedra.

Sasieta Amor, S. (2008) *Cine japonés. Del benshi a la nouvelle vague*. Ponencia presentada en las II Jornadas EuskadiAsia. Experiencias de lo lejano: Japón en Perspectiva. 9 de octubre, Euskadi. Disponible en http://www.euskadiasia.com/files/II_tercera_jornada.pdf (consultado el 26 de junio de 2014).

Sato, T. (1973) “Japanese Cinema: the new left”. *Sight and Sound*, 42:3, pp. 171-173.

Sato, T. (1997) *Le cinema japonais*. Tomos I y II. París: Centre Georges Pompidou.

Sato, T. (2008) *Kenji Mizoguchi and the Art of Japanese Cinema*. Nueva York: Berg.

Sato-Rossberg, N. (2015) “Translating Kamui-gaiden: Intergeneric Translation from Manga to Live Action Film”. En Curran, B., Sato-Rossberg, N. y Tanabe, K. (eds.) *Multiple Translation Communities in Contemporary Japan*. Nueva York: Routledge, pp. 42-59.

Saito, A. (2014) “Occupation and Memory. The representation of woman’s body in post war Japanese cinema”. En Miyao, (ed.) *The Oxford Handbook of Japanese Cinema*. Oxford: Oxford University Press, pp. 327-362.

Saito, T. (2007) "Otaku Sexuality". En Bolton et al., *Robot Ghosts wired dreams. Japanese Science Fiction from Origins to Anime*. Minnesota: Minnesota University Press, pp. 222-249.

Saito, T. (2010) "The Multilayered Nature of Manga Expressions". En VV. AA., *Manga Realities: Exploring the Art of Japanese Comics Today*. Tokio: The Japan Foundation, pp. 188-198.

Saito, T. (2011) *Beautiful Fighting Girl*. Minnesota: Minnesota University Press.

Sanders, J. (2006) *Adaptation and Appropriation*. Nueva York: Routledge.

Schilling, M. (1997) *The Encyclopedia of Japanese Pop Culture*. Boston, Londres: Weather Hill.

Schilling, M. (1999) *Contemporary Japanese Film*. Nueva York: Weatherhill.

Schilling, M. (2003) *The Yakuza Movie Book: A Guide to Japanese Gangster Films*, Berkeley: Stone Bridge Press.

Schilling, M. (2008) "Japanese Cinema, 1999-2008". En Baracetti, S., Bertacche, T., Placereani, G. (eds.) *Far East: Ten Years of Cinema (1999-2008)*. Udine: Feef, pp. 131-159.

Schneider, S. (1999) "Monsters as (Uncanny) Metaphors: Freud, Lakoff, and the Representation of Monstrosity in Cinematic Horror". *Other Voices*, vol. 1, number 3, January. Online. <http://www.othervoices.org/1.3/sschneider/monsters.html> (consultado el 14 de enero de 2011).

Schodt, F. (1983) *Manga! Manga! The world of Japanese comics*. Tokio: Kodansha International.

Schodt, F. (1996) *Dreamland Japan. Writings on modern manga*. Berkeley: Stone Bridge Press.

Schodt, F. (2007) *The Astro Boy Essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom, and the Manga/Anime Revolution*. Berkeley: Stone Bridge Press.

Schodt, F. (2008) "Foreword: Japan's new visual culture". En MacWilliams (ed.) *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*. Nueva York: M. E. Sharpe, pp. vii-ix.

Schrader, P. (1999) *El estilo trascendental en el cine: Ozu, Bresson, Dreyer*. Madrid: JC Clementine.

Sedeño Valdellós, A. M. (2002) "Cine japonés. Tradición y condicionantes creativos actuales. Una revisión histórica". *Historia y Comunicación Social*, Vol. 7, pp. 253-266.

Seeger, L. (1992). *The art of adaptation. Turning fact and fiction into film*. Nueva York: Henry Holt and Co.

Shamoon, D. (2007) "Revolutionary Romance. The Rose of Versailles and the Transformation of Shoujo Manga." *Mechademia*, 2, pp. 3-17.

Shamoon, D. (2008) "Situating the shoujo in shoujo manga: Teenage Girls, Romance Comics, and Contemporary Japanese Culture." En MacWilliams (ed.) *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*. Nueva York: M. E. Sharpe, 137-154.

Shamoon, D. (2011) "Films on Paper: Cinematic Narrative in Gekiga". En Perper y Cornog (eds.) *Mangatopia: Essays on Manga and Anime in the Modern World*. California: ABC Clio, pp. 21-36.

Shamoon, D. (2012) *Passionate Friendship: The Aesthetics of Girls' Culture in Japan*. Hawaii: Hawaii University Press.

Shapiro, J. (2002) *Atomic Bomb Cinema: The Apocalyptic Imagination on Film*. Nueva York: Routledge.

Sharp, J. (2008) *Behind the pink curtain: the complete history of Japanese sex cinema*. Godalming: FAB Press).

Sharp, J. (2011) *Historical Dictionary of Japanese Cinema*. Lanham: The Scarecrow Press.

Shiokawa, K. (1999) "Cute But Deadly: Women and Violence in Japanese Comics". En John A. Lent (ed.) *Themes and Issues in Asian Cartooning: Cute, Cheap, Mad and Sexy*. Kentucky: Bowling Green State University Popular Press, pp. 93-125.

Silver, A. (2005) *The samurai film*. Woodstock: Overlook Press.

Siuyi Wong, W. (2006) "Globalizing Manga: From Japan to Hong Kong and Beyond". En *Mechademia*, Volume 1, pp. 23-45.

Standish, I. (2000) *Myth and Masculinity in the Japanese Cinema: Towards a Political Reading of the Tragic Hero*. Oxon, Routledge.

Standish, I. (2006) *A New History of Japanese Cinema: A Century of Narrative Film*. Nueva York: Continuum.

Standish, I. (2011) *Politics, Porn and Protest: Japanese Avant-Garde Cinema in the 1960s and 1970s*. Londres: Continuum Books.

Stam, R. (2000a) "Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaptation". En Naremore (ed.) *Film Adaptation*. Londres: The Athlone Press.

Stam, R. (2000b) *Film Theory. An Introduction*. Oxford: Blackwell.

Stam, R. y Raego, A. (2004) *Literature and Film: A Guide to the Theory and Practice of Film Adaptation*. Oxford: Blackwell Publishing.

Steinberg, M. (2012) *Anime's Media Mix. Franchising Toys and Characters in Japan*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Stickland, L (2007) *Gender Gymnastics: Performing and Consuming Japan's Takarazuka Revue*. Melbourne: Trans Pacific Press

Stringer, J. (2000) "Two Japanese Variants of the Absolute Transvestite Film". *Journal of Homosexuality*, 39: 3, pp. 111-126.

Stutesman, D. (2011) "Costume Design, or What is Fashion in Film?". En Munich, A. (2011) *Fashion in Film*. Bloomington: Indiana University Press, pp. 17-39.

Suga, S. (1989) "Japanese Cinema in the 80s. Interview with Tadao Sato". *Framework*, 36, p.87-91.

Sugimoto, Y. (2009) "Japanese culture: an overview". En Sugimoto (ed.) *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture*. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 1-21.

Sumpter, S. (2006) "From Scrolls to Prints to Moving Pictures: Iconographic Ghost Imagery from Pre-Modern Japan to The Contemporary Horror Film". *Explorations: The Undergraduate Research Journal*, 9, pp. 5-24.

Suzuki, S. (2011) "Learning from Monsters: Mizuki Shigeru's Yōkai and War Manga". *Image [&] Narrative*. Vol. 12, 1. Online. <http://tireview.be/index.php/imagenarrative/article/view/134> (consultado el 3 de septiembre de 2012).

Suzuki, S. (2013) "Tatsumi Yoshihiro's Gekiga and the Global Sixties: Aspiring for an Alternative". En Berndt, J., Kümmerling-Meibauer, B. (eds.) *Manga's Cultural Crossroads*. Routledge: Nueva York, pp. 50-64.

T

Takahashi, M. (2008) "Opening the closed world of shoujo manga". En MacWilliams (ed.) *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*, Nueva York: M. E. Sharpe, pp. 114-136.

Tanaka, H. e Ishida, S. (2015) "Enjoying Manga as Fujoshi: Exploring its Innovation and Potential for Social Change from a Gender Perspective". *International Journal of Behavioral Science*, Vol. 10, Issue 1, 77-85.

Tápiz, J. M. (ed.). (2008) *La historia a través del cine: China y Japón en el siglo XX*. Vitoria: Universidad del País Vasco.

Teo, S. (2013) *The Asian Cinema Experience: Styles, Spaces, Theory*. Oxon: Routledge.

Tezuka, Y. (2011) *Japanese Cinema Goes Global: Filmworkers' Journeys*. Hong Kong: Hong Kong University Press.

Thorn, M. (2001) "Shojo manga. Something for girls". *Japan Quarterly*; 48: 3, pp. 43-50.

Thorn, M. (2004a) "Girls And Women Getting Out Of Hand: The Pleasure And Politics Of Japan's Amateur Comics Community". En Kelly (ed.) *Fanning the Flames: Fans and Consumer Culture in Contemporary Japan*. Nueva York: University of New York Press, pp. 169-186.

Thorn, M. (2004b) "The Face of the Other". En *Manga-gaku*. Online <http://www.matt-thorn.com/mangagaku/faceoftheother.html> (consultado el 8 de agosto de 2009).

Titscher, S., Meyer, M., Wodalk, R., y Vetter, E. (2000) *Methods of Text and Discourse Analysis*. Londres: Sage.

Toku, M. (ed.) (2015) *International Perspectives on Shojo and Shojo Manga: The Influence of Girl Culture*. Nueva York: Routledge

Tomasi, D. (1993) “Los japoneses, el melodrama y el amor”. *Nosferatu. Revista de cine*, 11, pp. 54-63.

Tomasi, D. (1993) “De la literatura al cine: Tanizaki, Kawabata y Mishima”. *Nosferatu. Revista de cine*, 11, pp. 68-77.

Torop, P. (2002) “Intersemiosis y traducción intersemiótica”. *Cuicuilco*, Nueva Época Volumen 9, número 25, pp. 1-30.

Trifonas, P. (2001) *Barthes and the Empire of Signs*. Cambridge: Icon Books.

Tsurumi, M. (2000) “Gender roles and girls’ comics in Japan. The girls and guys of Youkan Club.” En Craig, T. (ed.) *Japan pop! Inside the world of Japanese popular culture*. Nueva York: M. E. Sharpe, 171-185.

Turim, M. (1998) *The Films of Oshima Nagisa: Images of a Japanese Iconoclast*. Los Angeles: University of California Press.

Turner, G. (1988) *Film as Social Practice*. Londres: Routledge.

Turner, G. (2008) “Film and Cultural Studies”. En Donald y Renov (eds.) *The Sage Handbook of Film Studies*. Londres: Sage, pp. 270-283.

U

Ueno, K. (2001) "El cine japonés de los 90". *Nosferatu, Revista de Cine*, 36-37, Nuevas miradas del cine asiático, pp. 93-104.

Urrutia, J. (1983) *Imago Litterae*. Sevilla: Alfar.

Utrera, R. (1987) *Literatura cinematográfica, cinematografía literaria*. Sevilla: Alfar.

V

VV. AA. (2013) *Nagisa Oshima*. San Sebastián: Filmoteca Vasca.

VV. AA. (2014) *Del Tebeo al Manga: Una Historia de los Cómicos. Manga: Made in Japan*. Panini Cómicos: Gerona.

Venables, E. K. (1933) "The cinema in Japan". *Sight and Sound*, 2:7, 87-88.

Vidal Estévez, M. (1992) *Akira Kurosawa*. Madrid: Cátedra.

Vila, S. (2010) *Takeshi Kitano. Niño ante el mar*. Madrid: Akal.

Villalobos Alpízar, I. (2003) "La noción de intertextualidad en Kristeva y Barthes". *Revista Filosofía Universidad Costa Rica*, XLI, pp. 137-145.

W

Wada-Marciano, M. (2008) *Nippon Modern: Japanese Cinema of the 1920s And 1930s*. Honolulu: University of Hawaii Press.

Wada-Marciano, M. (2012) *Japanese Cinema in the Digital Age*. Honolulu: University of Hawaii Press.

Wagner, G. (1975) *The novel and the cinema*. Rutherford: Fairleigh Dickinson University Press.

Walker, D. (2007) "Re-reading the Femme Fatale in Film Noir: an evolutionary perspective". *Journal of Moving Image Studies*, volumen 4, abril. <http://www.avila.edu/journal/vol4/fatale%20evolutionary%20reading%20dw%20final2.pdf> (consultado el 12 de enero de 2011).

Wallace, B. (2007) "Her geisha film is more manga, less `Memoirs'". Entrevista a Mika Ninagawa en *Los Angeles Times*, 22 de abril de 2007. Online. <http://articles.latimes.com/2007/apr/22/entertainment/ca-geisha22> (consultado el 4 de octubre de 2012).

Washburn, D., y Cavanaugh, C. (eds.) (2001) *Word and Image in Japanese Cinema*. Cambridge: Cambridge University Press.

Wawrytko, Sandra A. (1995) "Women and Sexual Ethics as Reflected in Japanese Cinema." En Wei-hsun Fu, C. y Heine, S. (eds.) *Japan in Traditional and Postmodern Perspectives*. Albany: State University of New York Press, 121-168.

Welker, J. (2006) "Beautiful, Borrowed and Bent. Boys' Love as Girls' Love in Shôjo Manga". *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, vol. 31, no. 3, pp. 841-870.

Welker, J. (2008) "Lilies of the Margin. Beautiful Boys and Queer Female Identities in Japan". En Martin, F. y Jackson, P. (eds.) *AsiaPacifiQueer: Rethinking Genders and Sexualities*, Illinois: University of Illinois Press, pp. 46-66.

Weinrichter, A. (2002) *Pantalla amarilla. El cine japonés*. Las Palmas de Gran Canaria: T&B Editores.

Weinrichter, A. (2003) "Tsunami or not tsunami. Esperando otra nueva ola". En VV. AA., *El principio del fin. Tendencias y efectivos del novísimo cine japonés*, Barcelona: Paidós, pp. 39-56.

Whannel, G. (2008) "Winning and losing respect: narratives of identity in sport films". *Sport in Society*, 11 (2), pp. 195-208.

Whelehan, I. (1999) "Adaptations: The contemporary dilemmas". En Cartmell y Whelehan (eds.) *Adaptations. From text to screen, screen to text*, Londres: Routledge, pp. 3-19.

Whittier Treat, J. (1993) "Yoshimoto Banana Writes Home: Shojo Culture and the Nostalgic Subject". *Journal of Japanese Studies*, Vol. 19, No. 2, pp. 353-387.

Wigen, K. (2000) "Japanese Perspectives on the Time/Space of 'Early Modernity'". Comunicación presentada en el XIX International Congress of Historical Sciences. 7 de agosto, Oslo, Noruega. Disponible en <http://www.oslo2000.uio.no/program/papers/m1a/M1a-wigen.pdf> (consultado el 27 de junio de 2014).

Wilde, O. (2001) *La decadencia de la mentira*. Edición bilingüe. San Lorenzo de El Escorial: Langre.

Wildfeuer, J. (2014) *Film Discourse Interpretation. Towards a New Paradigm for Multimodal Film Analysis*. Nueva York: Routledge.

William Davis, D. (1996) *Picturing Japaneseness: Monumental Style, National Identity, Japanese Film*. New York: Columbia University Press.

Wilson, S. (2013) "Film and Soldier: Japanese War Movies in the 1950s". *Journal of Contemporary History*, 48: 537-555.

Wood, A. (2013) "Drawing Disability in Japanese Manga: Visual Politics, Embodied Masculinity, and Wheelchair Basketball in Inoue Takehiko's REAL". *Cult Med Psychiatry*, 37, pp. 638-655.

Woojeong, J.; Denison, R. y Furukawa, H. (2013a) "Manga Movies Project Report 1: Transmedia Japanese Franchising". Online. www.mangamoviesproject.com (consultado el 14 de marzo de 2013).

Woojeong, J.; Denison, R. y Furukawa, H. (2013b) "Manga Movies Project Report 2: Japan's Contemporary Manga, Anime and Film Industries". Online. www.mangamoviesproject.com (consultado el 14 de marzo de 2013).

Woolf, V. (1926) "The Cinema". En *The Captain's Death Bed and Other Essays* (1950). Londres: The Hogarth Press, pp. 180-186.

Y

Yamanashi, M. (2012) *A History of the Takarazuka Revue Since 1914: Modernity, Girls' Culture, Japan Pop*. Boston: Brill.

Yasumoto, S. y LaRossa, R. (2010) "The Culture of Fatherhood in Japanese Comic Strips: A Historical Analysis", *Journal of Comparative Family Studies*; 41, 4, pp. 611-627.

Yoshimoto, M. (2000) *Kurosawa. Film Studies and Japanese Cinema*. Durham: Duke University Press.

Yu, E. (2010) "A Traditional Female Vengeful Ghost or a Machine in the Ghost? Narrative Dynamics and Horror Effects in *Ringu*." En Hessel, S. y Hupert, M. (ed.) *Fear itself. Reasoning the unreasonable*, Nueva York: Editions Rodopi, pp. 109-126.

Z

Zahlten, A. (2014) "Media Mix and the Metaphoric Economy of World". En Miyao, (ed.) *The Oxford Handbook of Japanese Cinema*. Oxford: Oxford University Press, pp. 438-456.

Zanghellini, A. (2009) “Underage Sex and Romance in Japanese Homoerotic Manga and Anime”, *Social & Legal Studies*, 18, pp. 159-177.

Zatlin, P. (2005) *Theatrical Translation and Film Adaptation: A Practitioner's View*. Ontario: MPG Books.

Zavala, L. (2009) “La traducción intersemiótica en el cine de ficción”. *CIENCIA ergo sum*, Vol. 16-1, pp. 47-54.

Cómicos analizados

Adachi, Mitsuru (1987-1989) *Rough*. Tokyo: Shounen Sunday Comics, 1992.

Adachi, Mitsuru (1981-1986) *Touch*. Madrid: Ediciones Otakuland, 2004-2005.

Anno, Moyocco (2001-2003) *Sakuran*. Tokyo: Kodansha, 2003.

Ito, Junji (1987-2000) *Tomie*. Barcelona: Ediciones La Cúpula, 2006 y 2009.

Ito, Junji (1998-1999) *Uzumaki*. Madrid: Planeta, 2004-2006.

Konomi, Takeshi (1999-2008) *El príncipe del tenis*. Barcelona: Ediciones Glenat, 2007-2012.

Matsumoto, Taiyou (1996-1997) *Ping Pong*. París: Editions Delcourt, 2008.

Mochizuki, Minetaro (1995-2000). *Dragon Head*. Barcelona: Ediciones Glenat, 2001-2002.

Nagai, Go (1972-1973) *Devilman*. Tokio: Kondansha, 2004.

Nakahara, Aya (2001-2006) *Love Com*. Madrid: Planeta, 2008-2010.

Obata, Takeshi y Oba Tsugumi (2002-2006). *Death Note*. Barcelona: Ediciones Glenat, 2006-2007.

Tezuka, Osamu (1968-1969) *Dororo*. Nueva York: Vertical Inc, 2008.

Umezu, Kazuo (1986-1989) *God's Left Hand, Devil's Right Hand (Kami no Hidarite Akuma no Migite)*. Tokio: Shogakukan, 1997.

Yamaji, Ebine (2001) *Love my life*. Italia: Kappa Edizioni, 2005.

Yamazaki, Housui (2004-2005) *Mail*. Oregon: Dark Horse Comic, 2006.

Yazawa, Ai (2000-Actualidad) *Nana*. Madrid: Planeta, 2006-Actualidad.

Anexo I.

Films más taquilleros en Japón (2000-2014) según los datos ofrecidos por la Motion Picture Producers Association of Japan.

● Año 2000

Ranking	Estreno	Título	Recaudación (billones de ¥)	Tipo de obra
1	Jul.	Pokémon: The Movie 2000	4.85	Anime, adaptación videojuego
2	Agosto	Whiteout	4.20	Imagen real, adaptación literaria
3	Marzo	Doraemon: Nobita and the Legend of the Sun King	3.05	Anime, adaptación manga
4	Abril	Detective Conan: Captured in Her Eyes	2.50	Anime, adaptación manga
5	Marzo.	One Piece: The Movie	2.16	Anime, adaptación manga
6	Dic. 1999	Godzilla 2000: Millennium	1.65	Imagen real, guión original, saga
7	Enero	Ringu 0 - Birthday	1.60	Imagen real, adaptación literaria
8	Octubre	Taiyou no Hou - El Cantare e no Michi	1.46	Animación, adaptación literaria
9	Mayo	Dora-Heita	1.45	Imagen real, Adaptación literaria
10	Dic. 1999	GTO	1.32	Imagen real, adaptación manga

● Año 2001

Ranking	Estreno	Título	Recaudación (billones de ¥)	Tipo de obra
1	Jul.	Spirited Away	30.4	Anime, guión original
2	Jul.	Pokémon 4Ever: Celebi - Voice of the Forest	3.90	Anime, adaptación videojuego
3	Dic. 2000	Battle Royale	3.11	Imagen real, adaptación literaria
4	Octubre	Onmyoji	3.01	Imagen real, adaptación literaria
5	Marzo.	Doraemon: Nobita and the Winged Braves	3.00	Anime, adaptación manga
6	Marzo	One piece: Clockwork Island Adventure	3.00	Anime, adaptación manga
7	Abril	Detective Conan: Countdown to Heaven	2.90	Anime, adaptación manga
8	Nov.	Calmi Cuori Appassionati	2.70	Imagen real, adaptación literaria
9	Mayo	Firefly	2.33	Imagen real, guión original
10	Abril	Crayon Shin-chan. The Storm Called The Adult Empire	1.45	Anime, adaptación manga

● Año 2002

Ranking	Estreno	Título	Recaudación (billones de ¥)	Tipo de obra
1	Jul.	The Cat Returns	6.46	Anime, secuela
2	Abril	Detective Conan: The Phantom of Baker Street	3.40	Anime, adaptación manga
3	Dic. 2001	Godzilla, Mothra and King Ghidorah: Giant Monsters All-Out Attack	2.71	Imagen real, guión original, saga
4	Julio	Pokémon Heroes	2.67	Anime, adaptación videojuego
5	Marzo.	Doraemon: Nobita in the Robot Kingdom	2.31	Anime, adaptación manga
6	Dic. 2001	Sennen no Koi Story of Genji	2.08	Imagen real, adaptación literaria
7	Marzo	One piece: Chinjou shima no chopper oukoku	2.00	Anime, adaptación manga
8	Junio	Mohou-han	1.61	Imagen real, adaptación literaria
9	Dic. 2001	Inuyasha the Movie: Affections Touching Across Time	1.54	Anime, adaptación manga
10	Mayo	Nurse no oshigoto: The Movie	1.44	Imagen real, <i>spin off</i> serie TV

● Año 2003

Ranking	Estreno	Título	Recaudación (billones de ¥)	Tipo de obra
1	Jul.	Bayside Shakedown 2	17.3	Imagen real, <i>spin off</i> serie TV
2	Jul.	Pokémon: Jirachi Wish Make	4.50	Anime, adaptación videojuego
3	Abril.	Detective Conan: Crossroad in the Ancient	3.2	Anime, adaptación manga
4	Enero	Yomigaeri	3.07	Imagen real, adaptación literaria
5	Sept.	Zatoichi	3.05	Imagen real, adaptación literaria
6	Marzo	DORAEMON: Nobita and the Wind Wizard	2.54	Anime, adaptación manga
7	Marzo	One piece: Dead end no bôken	2.00	Anime, adaptación manga
8	Dic. 2002.	Godzilla Against Mechagodzilla	1.91	Imagen real, guión original, saga
9	Julio	Battle Royale 2	1.85	Imagen real, secuela de una adaptación literaria
10	Enero	The Golden Laws	1.70	Anime, adaptación literaria

● Año 2004

Ranking	Estreno	Título	Recaudación (billones de ¥)	Tipo de obra
1	Nov.	HOWL'S MOVING CASTLE	20.00	Anime, adaptación literaria
2	Mayo	CRYING OUT LOVE IN THE CENTER OF THE WORLD	8.50	Imagen real, adaptación literaria
3	Oct.	BE WITH YOU	4.80	Imagen real, adaptación literaria
4	Julio	POKEMON: DESTINY DEOXYs	4.38	Anime, adaptación videojuego
5	Marzo	DORAEMON : Nobita in the Wan-Nyan Space-time Odeyssey	3.05	Anime, adaptación manga
6	Abril	DETECTIVE CONAN: Magician of the silver sky	2.80	Anime, adaptación manga
7	Marzo	QUILL	2.22	Imagen real, adaptación literaria
8	Sept.	SWING GIRLS	2.15	Imagen real, guión original
9	Agosto	NINxNIN -THE NINJA STAR HATTORI-	1.93	Imagen real, adaptación manga
10	Enero	HALF A CONFESSION	1.90	Imagen real, guión original

● Año 2005

Ranking	Estreno	Título	Recaudación (billones de ¥)	Tipo de obra
1	Nov. 04	HOWL'S MOVING CASTLE	19.60	Anime, adaptación literaria
2	Julio	PIKACHU THE MOVIE MEW TO HADOUNOYUHSA LUCARIO	4.30	Anime, adaptación videojuego
3	Mayo	NEGOTIATOR	4.20	Imagen real, spin off serie TV
4	Sept.	NANA	4.03	Imagen real, adaptación manga
5	Agosto	THE SUSPECT	3.83	Imagen real, spin off serie TV
6	Junio	TRAIN MAN	3.70	Imagen real, adaptación literaria
7	Nov.	ALWAYS -SUNSET ON THIRD STREET-	3.23	Imagen real, adaptación manga
8	Enero	YEAR ONE IN THE NORTH	2.70	Imagen real, guión original
9	Marzo	LORELEI	2.40	Imagen real, adaptación literaria
10	Julio	SHINING BOY & LITTLE RANDY	2.30	Imagen real, adaptación literaria

● Año 2006

Ranking	Estreno	Título	Recaudación (billones de ¥)	Tipo de obra
1	Julio	TALES FROM EARTHSEA	7.65	Anime, adaptación literaria
2	Mayo	Test of Trust UMIZARU 2	7.10	Imagen real, adaptación manga
3	Enero	SUITE HOTEL	6.08	Imagen real, guión original
4	Julio	JAPAN SINKING	5.34	Imagen real, adaptación literaria
5	Nov.	DEATH NOTE the Last name	5.20	Imagen real, adaptación manga
6	Dic. 05	YAMATO	5.09	Imagen real, adaptación literaria
7	Julio	Pokémon Ranger to umi no ouji MANAPHY	3.40	Anime, adaptación videojuego
8	Marzo	DORAEMON AND THE LITTLE DINOSAUR	3.28	Anime, adaptación manga
9	Sept.	NADA SOU SOU Tears for You	3.10	Imagen real, basada en una canción
10	Abril	DETECTIVE CONAN The Private Eyes Requiem	3.03	Anime, adaptación manga

● Año 2007

Ranking	Estreno	Título	Recaudación (billones de ¥)	Tipo de obra
1	Sept.	HERO	8.15	Imagen real, spin off serie TV
2	Julio	Pokémon: The Rise of Darkrai	5.02	Anime, adaptación videojuego
3	Nov.	ALWAYS -Sunset on Third Street- 2	4.56	Imagen real, adaptación manga
4	Julio	MONKEY MAGIC	4.37	Imagen real, adaptación literaria
5	Dic. 06	Love and Honor	4.11	Imagen real, adaptación literaria
6	Nov.	Sky of Love - Someone I love is There	3.90	Imagen real, adaptación literaria
7	Marzo	Doraemon Nobita no Shinmakai daibouken Shichinin no Mahoutsukai	3.54	Anime, adaptación manga
8	Enero	DORORO	3.45	Imagen real, adaptación manga
9	Marzo	UNFAIR the movie	2.72	Imagen real, spin off serie TV
10	Abril	DETECTIVE CONAN JOLLY ROGER IN THE DEEP AZURE	2.53	Anime, adaptación manga

● Año 2008

Ranking	Estreno	Título	Recaudación (billones de ¥)	Tipo de obra
1	Julio	Ponyo on the Cliff by the Sea	15.50	Anime, guión original
2	Junio	Boys Over Flowers the movie	7.75	Imagen real, spin off de serie TV basada en manga
3	Oct.	Suspect X	4.92	Imagen real, spin off de serie de TV basada en novela
4	Julio	Pokémon GIRATINA & THE SKY WARRIOR	4.80	Anime, adaptación videojuego
5	Mayo	Partners: The Movie	4.44	Imagen real, spin off serie TV
6	Agosto	20th Century Boys -Chapter 1-	3.95	Imagen real, adaptación manga
7	Junio	The Magic Hour	3.92	Imagen real, guión original
8	Marzo	Doraemon Nobita to Midori no Kyojinden	3.37	Anime, adaptación manga
9	Dic. 07	A tale of Mari and three puppies	3.18	Imagen real, basado en hechos reales
10	Feb.	L change the WorLd	3.10	Imagen real, spin off adaptación de manga

● Año 2009

Ranking	Estreno	Título	Recaudación (billones de ¥)	Tipo de obra
1	Mayo	ROOKIES	8.55	Imagen real, spin off de serie de TV basada en manga
2	Julio	Pokémon: Arceus and the Jewel of Life	4.67	Anime, adaptación videojuego
3	Agosto	20th Century Boys - Chapter 3	4.41	Imagen real, adaptación manga
4	Junio	Evangelion: 2.0 You Can (Not) Advance.	4.00	Anime, remake
5	Julio	Amalfi	3.65	Imagen real, guión original
6	Abril	Detective Conan: The Raven Chaser	3.50	Anime, adaptación manga
7	Julio	GOKUSEN THE MOVIE	3.48	Imagen real, spin off serie TV
8	Mayo	April Bride	3.15	Imagen real, basado en hechos reales
9	Marzo	YATTERMAN	3.14	Imagen real, basado en anime
10	Abril	CROWS II	3.02	Imagen real, adaptación de manga

● Año 2010

Ranking	Estreno	Título	Recaudación (billones de ¥)	Tipo de obra
1	Julio	Karigurashi no Arrietty	9.25	Anime, adaptación literaria
2	Sept.	UMIZARU 3 The Last Message	8.04	Imagen real, adaptación manga
3	Julio	Bayside Shakedown 3 -Set the Guys Loose!	7.31	Imagen real, spin off serie TV
4	Dic. 09	ONE PIECE film STRONG WORLD	4.80	Anime, adaptación manga
5	Julio	Pokémon: Zoroark: Master of Illusions	4.16	Anime, adaptación videojuego
6	Dic. 09	Nodame Cantabile The Movie I	4.10	Imagen real, adaptación manga
7	June	CONFESSIONS	3.85	Imagen real, adaptación literaria
8	Abril	Nodame Cantabile The Movie II	3.72	Imagen real, adaptación manga
9	Oct.	SP THE MOTION PICTURE I	3.63	Imagen real, spin off serie TV
10	Abril	DETECTIVE CONAN : The Lost Ship in The Sky	3.20	Anime, adaptación de manga

● Año 2011

Ranking	Estreno	Título	Recaudación (billones de ¥)	Tipo de obra
1	Julio	FROM UP ON POPPY HILL	9.25	Anime, adaptación manga
2	Julio	Pokémon the Movie: White—Victini and Zekrom, Black—Victini and Reshiram	8.04	Anime, adaptación videojuego
3	Oct.	A Ghost of a Chance	7.31	Imagen real, guión original
4	Dic. 10	SPACE BATTLESHIP YAMATO	4.80	Imagen real, adaptación manga
5	Enero	GANTZ	4.16	Imagen real, adaptación manga
6	Marzo	SP THE MOTION PICTURE II	4.10	Imagen real, spin off serie TV
7	Dic. 10	Partners: The Movie II	3.85	Imagen real, spin off serie TV
8	Abril	DETECTIVE CONAN: Quarter of Silence	3.72	Anime, adaptación manga
9	Abril	GANTZ PERFECT ANSWER	3.63	Imagen real, adaptación manga
10	Marzo	Doraemon the Movie: Nobita and the Steel Troops: The New Age	3.20	Anime, adaptación de manga

● Año 2012

Ranking	Estreno	Título	Recaudación (billones de ¥)	Tipo de obra
1	Julio	UMIZARU 4 Brave Hearts	7.33	Imagen real, adaptación manga
2	Abril	THERMAE ROMAE	5.98	Imagen real, adaptación manga
3	Sept.	Bayside Shakedown 4 -The Final	5.97	Imagen real, spin off TV
4	Dic.	Evangelion: 3.0 You Can (Not) Redo.	5.30	Anime, remake
5	Julio	Wolf Children	4.22	Anime, guión original
6	Marzo	Doraemon the Movie: Nobita and the Last Haven -Animal Adventure-	3.62	Anime, adaptación manga
7	Julio	Pokémon the Movie: Kyurem vs. The Sword of Justice	3.61	Anime, adaptación videojuego
8	Junio	ALWAYS -Sunset on Third Street- 3	3.44	Imagen real, adaptación manga
9	Abril	Detective Conan: The Eleventh Striker	3.29	Anime, adaptación manga
10	Dic. 11	Kaibutsu-kun: The Movie	3.13	Imagen real, spin off serie TV basada en manga

● Año 2013

Ranking	Estreno	Título	Recaudación (billones de ¥)	Tipo de obra
1	Julio	The Wind Rises	12.02	Anime, adaptación manga
2	Dic.12	ONE PIECE FILM Z	6.87	Anime, adaptación manga
3	Marzo	Doraemon the Movie: Nobita in the Secret Gadgets Museum	3.98	Anime, adaptación manga
4	Abril	Detective Conan: Private Eye in the Distant Sea	3.63	Anime, adaptación manga
5	Junio	Midsummer's Equation	3.31	Imagen real, adaptación literaria
6	Agosto	The After-Dinner Mysteries	3.25	Imagen real, adaptación literaria
7	Sept.	Like Father, Like Son	3.20	Imagen real, guión original
8	Julio	Pokémon the Movie: Genesect and the Legend Awakened / Pokémon: Eevee and Friends	3.17	Anime, adaptación videojuego
9	Marzo	Dragonball Z The Battle of Gods	2.99	Anime, spin off anime
10	Nov.	The Kiyosu Conference	2.96	Imagen real, guión original

● Año 2014

Ranking	Estreno	Título	Recaudación (billones de ¥)	Tipo de obra
1	Dic. 13	THE ETERNAL ZERO	8.76	Imagen real, adaptación literaria
2	Agosto	STAND BY ME DORAEMON	8.38	Anime, adaptación manga
3	Agosto	Rurouni Kenshin: Kyoto Inferno	5.22	Imagen real, adaptación manga
4	Abril	THERMAE ROMAE II	4.42	Imagen real, adaptación manga
5	Sept.	Rurouni Kenshin: The Legend Ends	4.35	Imagen real, adaptación manga
6	Dic. 13	LUPIN THE 3rd VS. DETECTIVE CONAN THE MOVIE	4.26	Anime, cross-over
7	Abril	Detective Conan: Dimensional Sniper	4.11	Anime, adaptación manga
8	Marzo	Doraemon the Movie: Nobita in the New Haunts of Evil - Peko and the Five Explorers -	3.58	Anime, adaptación manga
9	Julio	When Marnie Was There	3.53	Anime, adaptación literaria
10	Julio	Pokemon the movie XY hakai no mayu to Diancie/ Pikachu, What's This Key?	2.91	Anime, adaptación videojuego

Anexo II.

Modelo de ficha utilizada para el análisis formal de los cómics.

Título	
Autor/es	
Editorial	
Fecha	

Códigos visuales	Notas
Diseño de personajes	
Fondos	
Composición interna	
Movimientos, líneas cinéticas	
Expresiones faciales	
Metáforas y símbolos visuales	

Códigos lingüísticos	Notas
Cuadros de textos	
Diálogos	
Onomatopeyas	
Otros textos	

Códigos sintácticos	Notas
División en viñetas	
Secuencialización de la acción	
Composición de la página	

Anexo III.

Modelo de ficha utilizada para el análisis formal de los largometrajes.

Título	
Director/a	
Productora	
Fecha	

Códigos visuales	Notas
Puesta en escena	
Caracterización de los personajes	
Composición del plano	
Color, iluminación	
Efectos especiales / digitales	

Códigos sonoros	Notas
Voces	
Música	
Efectos de sonido	

Códigos sintácticos	Notas
Montaje	

Códigos lingüísticos	Notas
Rótulos, intertítulos	
Otros textos	

Anexo IV.

Modelo de ficha utilizada para la codificación narrativa de cómics.

Título		
Autor/es		
Editorial		
Fecha		
Nº Cap.	Resumen de eventos	Notas
Personajes		
Enunciación		
Espacio		
Tiempo		
Soc. / Cult.		

Anexo V.

Modelo de ficha utilizada para la codificación narrativa de películas.

Título		
Director/a		
Productora		
Fecha		
Nº Sec.	Resumen de eventos	Notas / Estrategia de adapt.
Personajes		
Enunciación		
Espacio		
Tiempo		
Soc. / Cult.		

Anexo VI.

Fichas técnico-artísticas de los largometrajes analizados.

Death Note

Título original: *Desu nôto*.

Año: 2006.

País: Japón.

Duración: 126 minutos.

Dirección: Shusuke Kaneko.

Guión: Tetsuya Ôishi, basado en el cómic de Tsugumi Oba y Takeshi Obata.

Producción: Seiji Okuda.

Diseño de producción: Hajime Oikawa.

Música: Kenji Kawai.

Fotografía: Hiroshi Takase.

Efectos visuales: Kikuo Notomi.

Montaje: Yousuke Yafune.

Reparto: Tatsuya Fujiwara (Light Yagami), Ken'ichi Matsuyama (L), Erika Toda (Misa Amane), Asaka Seto (Naomi Misora), Shidou Nakamura (voz de Ryuuk), Shigeki Hosokawa (Raye Penber), Takeshi Kaga (Souchirou Yagami), Shunji Fujiwara (Watari), Yuu Kashii (Shiori Akino).

Argumento: Light Yagami es un modélico estudiante de gran popularidad entre sus compañeros. Una noche encuentra por casualidad un extraño cuaderno con el título Death Note, el cual tiene la propiedad de matar a toda aquella persona cuyo nombre se haya escrito en ella. Light comenzará a eliminar criminales a gran escala mientras el misterioso detective L intenta atraparlo.



Death Note: The Last Name

Título original: *Desu Nôto: The last name.*

Año: 2006.

País: Japón.

Duración: 141 minutos.

Dirección: Shusuke Kaneko.

Guión: Tetsuya Ôishi, basado en el cómic de Tsugumi Oba y Takeshi Obata.

Producción: Takahiro Sato.

Diseño de producción: Hajime Oikawa.

Música: Kenji Kawai

Fotografía: Kenji Takama

Efectos visuales: Kikuo Notomi.

Montaje: Yousuke Yafune.

Reparto: Tatsuya Fujiwara (Light Yagami), Ken'ichi Matsuyama (L), Erika Toda (Misa Amane), Asaka Seto (Naomi Misora), Shidou Nakamura (voz de Ryuuk), Shunji Fujiwara (Watari), Sota Aoyama (Matsuda), Shin Shimizu (Kenzo Mogi).

Argumento: Otro Dios de la Muerte, Rem, entra en acción y proporciona un segundo Death Note a Misa Amane, una estrella del pop que adora a Kira. La dulce Misa acepta la oferta de Rem de poder tener el "ojo del shinigami", capaz de saber el nombre de cualquier persona y así ofrecer a Light una cierta ventaja. Todos esperan encontrar la verdadera identidad de L con el objetivo de escribir su nombre en la Death Note.



Devilman

Título original: *Devilman*.

Año: 2004.

País: Japón.

Duración: 116 minutos.

Dirección: Hiroyuki Nasu.

Guión: Machiko Nasu, basado en el cómic de Go Nagai.

Producción: Devilman Production Commitee.

Diseño de producción: Rioko Tominaga, Toshiyuki Matsui, Hiromi Kitasaki.

Música: Goro Yasukawa .

Fotografía: Tetsuro Sano.

Efectos visuales: Hiroshi Butsuda.

Montaje: Shinya Tadano.

Reparto: Hisato Izaki (Akira Fudou / Devilman), Yusuke Izaki (Ryo Asuka / Satan), Ai Tominaga (Sirene), Asuka Shibuya (Miko), Ryudo Uzaki (Keisuke Makimura), Ayana Sakai (Miki Makimura), Bob Sapp (locutor de noticias).

Argumento: Ryo y Akira son dos amigos inseparables. El padre de Ryo muere víctima de la investigación que llevaba a cabo y, por accidente, Akira termina siendo poseído por un demonio. Poco a poco la humanidad irá siendo invadida por demonios y tan sólo Akira, haciendo uso de sus poderes demoniacos, podrá proteger a los seres humanos en la batalla definitiva.



Dororo

Título original: *Dororo*.

Año: 2007.

País: Japón.

Duración: 139 minutos.

Dirección: Akihiko Shiota.

Guión: Masa Nakamura y Akihiko Shiota, basado en el cómic de Osamu Tezuka.

Producción: Takashi Hirano.

Diseño de producción: Tomoyuki Maruo.

Música: Goro Yasukawa y Yenchang.

Fotografía: Takahide Shibanushi.

Efectos visuales: Akio Kazumi

Montaje: Toshihide Fukano.

Reparto: Satoshi Tsumabuki (Hyakkimaru), Kou Shibasaki (Dororo), Mieko Harada (Yuri), Yoshio Harada (Chamán), Katsuo Nakamura (Músico ciego), Kiichi Nakai (Daigo Kagemitsu), Tetta Sugimoto (Sabame), Eita (Tahomaru).

Sinopsis: Tras décadas de enfrentamientos, el señor de la guerra Daigo Kagemitsu llega a un pacto con los demonios: le concederán el poder para conquistar el mundo a cambio del cuerpo de su hijo. Veinte años después, una ladrona llamada Dororo conoce a un misterioso joven, Hyakkimaru, quien viaja por todo el país matando demonios para recuperar las partes de su cuerpo que le fueron robadas de niño. Juntos se embarcarán en una aventura fantástica con un objetivo común: la venganza.



Dragon Head

Título original: *Doragon Heddo*.

Año: 2003.

País: Japón.

Duración: 122 minutos.

Dirección: Jouji Iida.

Guión: Masa Nakamura, Hiroshi Saitou y Jouji Iida,
basado en el cómic de Minetaro Mochizuki.

Producción: Takashi Hirano.

Diseño de producción: Christian Alexander Moran.

Música: Yoshihiro Ike.

Fotografía: Jun'ichirou Hayashi.

Efectos visuales: Masaru Tateichi.

Montaje: Masahiro Onaga.

Reparto: Satoshi Tsumabuki (Teru Aoki), Sayaka (Ako Seto), Kyusaku Shimada (Minila),
Minori Terada (Andou), Naohito Fujiki (Ji mura), Takayuki Yamada (Nobuo Takahashi),
Yoshimasa Kondo (Iwata).

Argumento: En un viaje de excursión en tren a Kioto un grupo de jóvenes proveniente de
Tokio sufre un accidente cuando atraviesan un túnel. Entre todos los vagones sólo hay
tres supervivientes que lucharán por escapar del infierno en el que están encerrados.
Cuando salen al exterior descubren, horrorizados, que el país entero ha quedado arrasado
por una fuerza misteriosa.



God's Left Hand, Devil's Right Hand

Título original: *Kami no hidarite akuma no migite*.

Año: 2006.

País: Japón.

Duración: 94 minutos.

Dirección: Shûsuke Kaneko.

Guión: Yoshinori Matsugae, basado en el cómic de Kazuo Umezu.

Producción: Mikihiro Hirata, Naoya Narita e Isao Yoshiwara.

Diseño de producción: Hajime Oikawa.

Música: Wataru Hokoyama.

Fotografía: Kenji Takama.

Montaje: Yosuke Yafune.

Reparto: Asuka Shibuya (Izumi Yamabe), Tsubasa Kobayashi (So Yamabe), Ai Maeda (Yoshiko Tani), Momoko Shimizu (Momo), Saaya (Ayu).

Argumento: So es un niño de seis años capaz de ver las terribles imágenes de los crímenes que cometen personas malvadas. Esta habilidad termina dejándole en coma, pero consigue comunicarse con su hermana Izumi a través de un teléfono y le pide que encuentre a un asesino en serie.



Love my Life

Título original: *Love my Life*.

Año: 2006.

País: Japón.

Duración: 96 minutos.

Dirección: Kôji Kawano

Guión: Hiroko Kanasugi, basado en el cómic de Ebine Yamaji.

Producción: Love my life partners

Diseño de producción: Takeshi Katayama.

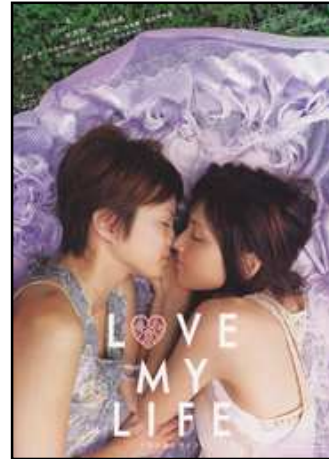
Música: Noodles.

Fotografía: Jun Fukumuto.

Montaje: Hiroaki Morishita.

Reparto: Rei Yoshii (Ichiko), Asami Imajuku (Eri), Ira Ishida (padre de Ichiko), Issei Takahashi (Takechan), Kami Hiraiwa (Yukako), Hiroyuki Ikeuchi (Kengo Tachibana).

Argumento: Ichiko y Eri son dos jóvenes japonesas que mantienen una relación sentimental. Ichiko teme la reacción de su padre al decirle que es lesbiana pero, para su sorpresa, él reacciona de forma inesperada. Ichiko y Eri tendrán que hacer frente, además, a diversos contratiempos para mantener su relación.



Lovely Complex

Título original: *Love Com.*

Año: 2006.

País: Japón.

Duración: 99 minutos.

Dirección: Kitaji Ishikawa.

Guión: Osamu Suzuki, basado en el cómic de Aya Nakahara.

Producción: Shochiku.

Diseño de producción: Kazuna Iida.

Música: Daisuke Kawaguchi

Reparto: Ema Fujisawa (Risa Koizumi), Teppei Koike (Atsushi Otani), Shosuke Tanihara (Maitake), Nami Tamaki (Nobuko Ishihara), Risa Kudo (Chiharu Tanaka), Yusuke Yamazaki (Heikichi Nakao), Hiro Mizushima (Ryoji Suzuki).

Argumento: Risa y Otani son compañeros de clase. Ella es inusualmente alta y él algo bajito. Por culpa de esta diferencia de altura y sus personalidades opuestas, sus compañeros de clase se burlan de ellos al compararlos con un dúo humorístico. No obstante, cuando empiezan a conocerse mejor, la chispa del amor surge entre ellos.



Mail

Título original: *Mail*.

Año: 2004.

País: Japón.

Duración: 110 minutos.

Dirección: Takahashi Iwao.

Guión: Hiroto Okajima basado en el cómic de Yamasaki Housui.

Producción: Okajima Hisamube, Manabu Harada.

Música: Hiroto Okajima.

Fotografía: Eiichi Osawa.

Montaje: Nobuyuki Takahashi.

Reparto: Takamasa Suga (Detective Akiba), Chiaki Kuriyama (Mikoto).

Argumento: El detective Akiba se ha especializado en casos relacionados con fantasmas, pues cuenta con una pistola capaz de exorcizar a los espectros. Durante sus diferentes investigaciones entrará en contacto con la joven estudiante Mikoto, quien se convertirá en su aliada en la lucha contra los fantasmas.



Nana

Título original: *Nana*.

Año: 2005.

País: Japón.

Duración: 113 minutos.

Dirección: Kentaro Otani.

Guión: Tako Asano y Kentaro Otani, basado en el cómic de Ai Yazawa.

Producción: Osamu Kubota y Toshiaki Nakazawa.

Música: Tadashi Ueda

Fotografía: Kazuhiro Suzuki.

Montaje: Shuichi Kakesu

Reparto: Mika Nakashima (Nana Osaki), Aoi Miyazaki (Nana Komatsu – Hachi) Hiroki Narimiya (Nobuo Terashima), Ken'ichi Matsuyama (Shin), Yuna Ito (Reira Serizawa), Momosuke Mizutani (Naoki), Anna Nose (Jyunko), Takehisa Takayama (kyosuke), Tomomi Maruyama (Yasu).

Argumento: Nana Komatsu es una chica enamoradiza y supersticiosa que, tras una serie de desamores, decide mudarse a Tokio. Allí conoce a Nana Osaki, una chica de fuerte carácter e independiente que pretende triunfar como cantante en una banda punk. Ambas, por causa del destino, terminan compartiendo piso y haciéndose buenas amigas.



Nana 2

Título original: *Nana 2*.

Año: 2006.

País: Japón.

Duración: 130 minutos.

Dirección: Kentaro Otani.

Guión: Kentaro Otani, basado en el cómic de Ai Yazawa.

Producción: Osamu Kubota y Toshiaki Nakazawa.

Música: Tadashi Ueda.

Fotografía: Kazuhiro Suzuki.

Montaje: Shuichi Kakesu.

Reparto: Yui Ichikawa (Nana Komatsu - Hachi), Mika Nakashima (Nana Osaki), Nobuo Kyou (Ren Honjo), Tetsuji Tamayama (Takumi Ichinose), Kanata Hongo (Shinichi Okazaki), Hiroki Narimiya (Nobuo Terashima), Yuna Ito (Reira Serizawa).

Argumento: La cantante punk Nana Osaki y Nana Komatsu, apodada Hachi, han estado compartiendo piso durante seis meses. Para animar a Hachi, que acaba de romper con su novio, Nana le presenta a su ídolo Takumi, el líder del grupo Trapnest. Mientras tanto, la relación de Nana con su ex-novio Ren, el guitarrista de Trapnest, aparece en portada de las noticias del corazón.



Sakuran

Título original: *Sakuran*.

Año: 2006.

País: Japón.

Duración: 111 minutos.

Dirección: Mika Ninagawa.

Guión: Yuki Tanada, basado en el cómic de Moyocco Anno.

Producción: Yoshinori Furita y Mitsuru Uda.

Diseño de producción: Namiko Iwaki.

Música: Ringo Shiina.

Fotografía: Takuro Ishizaka.

Efectos visuales: Mitsuaki Hashimoto.

Montaje: Hiroaki Morishita.

Reparto: Anna Tsuchiya (Kyoha), Kippe Shiina (Kuranosuke), Yoshino Kimura (Takao), Hiroki Narimiya (Sojiro), Miho Kanno (Shohi), Masatoshi Nagase (Mitsunobu).

Argumento: Kiyoha es una niña vendida a un prostíbulo. Aunque al principio odia ese mundo e intenta escapar en numerosas ocasiones, termina afrontando su destino y lucha para llegar a convertirse en una *oiran*, una cortesana de alto rango.



The prince of tennis

Título original: *Tennis no oujisama*.

Año: 2006.

País: Japón.

Duración: 111 minutos.

Dirección: Yuichi Abe.

Guión: Daisuke Habara, basado en el cómic de Takeshi Konomi.

Producción: Haruo Umekawa.

Música: Tarou Iwashiro.



Reparto: Kanato Hongou (Ryoma Echizen), Yuu Shirota (Kunimitsu Tezuka), Hiroshi Aiba (Syuusuke Fuji), Hiroki Suzuki (Syuuchito Oishi), Osamu Adachi (Eiji Kikumaru), Hirofumi Araki (Sadaharu Inui), Masaki Kaji (Takeshi Momoshiro), Kousuke Kujirai (Kaoru Kaidoh), Rikiya (Egate Mcleod Higaki).

Argumento: Echizen Ryoma es un niño prodigio del tenis que, con sólo 12 años, tiene una gran técnica. Su padre, un famoso jugador, lo inscribe en un instituto japonés donde termina por unirse al equipo de tenis del colegio. A pesar de un par de desencuentros iniciales, Ryoma se convertirá en un miembro indispensable del equipo. Conforme va conociendo mejor a sus compañeros, irá participando en distintos torneos de tenis.

Tomie

Título original: *Tomie*.

Año: 1999

País: Japón.

Duración: 95 minutos.

Dirección: Ataru Oikawa.

Guión: Ataru Oikawa, basado en el cómic de Junji Ito.

Producción: Yasuhiko Higashi, Youichiro Onishi, Shun Shimizu.

Fotografía: Akira Sakoh, Kazuhiro Suzuki.

Reparto: Miho Kanno (Tomie Kawakami), Mami Nakamura (Tsukiko Izumisawa), Yoriko Dôguchi (Dr. Hosono), Tomorrow Taguchi (Detective Harada).

Argumento: Con el fin de desvelar un trauma en su pasado que ha sido reprimido, una joven intenta recuperar sus recuerdos con la ayuda de un psiquiatra. Durante sus sesiones de hipnosis repite el nombre de "Tomie", pero es incapaz de recordar de quién se trata. Mientras tanto, un detective de la policía está investigando una serie de asesinatos brutales que tienen un punto en común: el nombre "Tomie".



Tomie: Another Face

Título original: *Tomie: Another Face*.

Año: 1999

País: Japón.

Duración: 72 minutos.

Dirección: Toshiro Inomata.

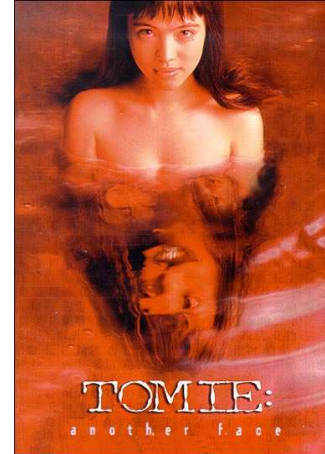
Guión: Shotaro Oikawa, basado en el cómic de Junji Ito.

Producción: Naotada Ito, Shun Shimizu.

Efectos visuales: Hideki Inoue.

Reparto: Runa Nagai (Tomie Kawakami), Akira Hirai, Chie Tanaka, Mitsuaki Kaneko, Eriko Odaira.

Argumento: Secuela de "Tomie", la chica que no muere. Esta película se divide en tres historias separadas representando diferentes momentos de su vida: primero como estudiante de secundaria, luego como una joven que se enamora de un fotógrafo, y finalmente como una mujer comprometida para casarse con su verdadero amor. En cada historia se pone al descubierto su secreto y es asesinada, pero siempre se las arregla para volver del más allá y vengarse.



Tomie: Replay

Título original: *Tomie: Replay*.

Año: 2000

País: Japón.

Duración: 95 minutos.

Dirección: Tomijiro Mitsuishi.

Guión: Satoru Tamaki, basado en el cómic de Junji Ito.

Producción: Yasuhiko Higashi, Tsutomu Tsuchikawa.

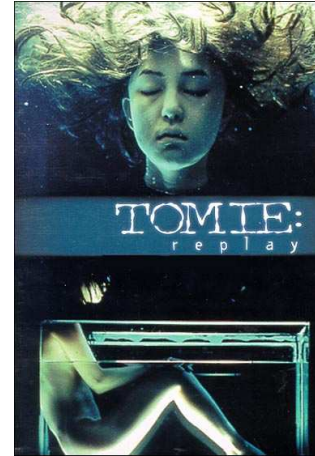
Fotografía: Hideo Yamamoto.

Música: Kouji Endou.

Montaje: Ryuuji Miyajima.

Reparto: Mai Hosho (Tomie Kawakami), Sayaka Yamaguchi (Yumi Morita), Yosuke Kubozuka (Fumihito Sato), Kenichi Endo (Dr. Tachibana), Makoto Togashi (Atsuko Kinoshita).

Argumento: Una joven encuentra en unas notas de su padre algo escrito sobre el último experimento en el que trabajó antes de volverse loco. En la última página, la escritura aparece deteriorada y el nombre de "Tomie" se menciona varias veces. A partir de ahí sus notas están escritas con sangre. Al mismo tiempo, otra joven se escapa del hospital...



Tomie: Rebirth

Título original: *Tomie: Rebirth*.

Año: 2001

País: Japón.

Duración: 95 minutos.

Dirección: Takashi Shimizu.

Guión: Yoshinobu Fujioka, basado en el cómic de Junji Ito.

Producción: Yasuhiko Higashi, Tsutomu Tsuchikawa,
Shun Shimizu.

Fotografía: Yoichi Shiga.

Música: Gary Ashiya.

Montaje: Ryûji Miyajima.

Reparto: Miki Sakai (Tomie Kawakami), Satoshi Tsumabuki (Takumi Aoyama), Kumiko Endo (Hitomi Kitamura), Masaya Kikawada (Shun'ichi Hosoda).

Argumento: Un artista pinta un retrato a su novia Tomie y, en un ataque de furia y celos, la asesina al rechazarle su obra. Dos amigos lo ayudan a enterrarla pero Tomie, que no muere, se presenta en una fiesta ante su novio y éste se suicida en el baño. A continuación Tomie dirigirá su venganza hacia los amigos de su novio.



Tomie: Forbidden Fruit

Título original: *Tomie: Forbidden Fruit*.

Año: 2002

País: Japón.

Duración: 91 minutos.

Dirección: Shun Nakahara.

Guión: Yoshinobu Fujioka, basado en el cómic de Junji Ito.

Producción: Yasuhiko Higashi, Toru Shimizu.

Efectos especiales: Issei Oda.

Montaje: Ryûji Miyajima.

Reparto: Nozomi Ando (Tomie Kawakami), Aoi Miyazaki (Tomie Hashimoto), Jun Kuniyama (Kazuhiko Hashimoto), Yuka Fujimoto (Kyoko), Ayaka Ninomiya (Megumi).

Argumento: Tomie Hashimoto es una adolescente soñadora que escribe historias en las que se imagina a sí misma como una mujer vampiro. Siempre es molestada por sus compañeras de escuela. Un día, mientras admira un collar en una tienda de antigüedades, Tomie conoce a una extraña y hermosa chica con un lunar bajo su ojo izquierdo. La misteriosa desconocida dice llamarse Tomie Kawakami. Las chicas se hacen amigas, pero pronto se hace evidente que su encuentro no ha sido casual.



Tomie: Beginning.

Título original: *Tomie: Beginning.*

Año: 2005

País: Japón.

Duración: 74 minutos.

Dirección: Ataru Oikawa.

Guión: Ataru Oikawa, basado en el cómic de Junji Ito.

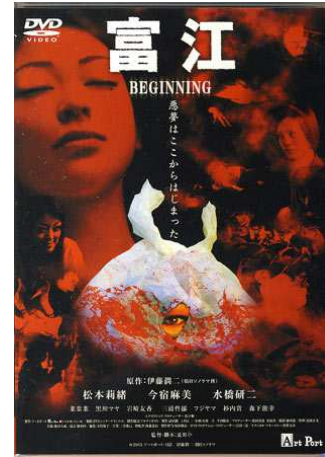
Producción: Takeuchi Ken, Shoichi Uemura.

Música: Miyoshi Masaki.

Montaje: Etsuko Kimura.

Reparto: Rio Matsumoto (Tomie Kawakami), Asami Imajuku (Reiko Matsuhara), Kenji Mizuhashi (Kenichi Yamamoto).

Argumento: Se trata de la cadena de eventos que ocurrieron justo antes del primer film, *Tomie*. Tomie se presenta como una estudiante de intercambio en una escuela secundaria y de forma rápida encandila a todos los varones, levantando la ira de sus compañeras de clase. Pronto se obsesiona con una chica solitaria de quien se hace amiga.



Tomie: Revenge.

Título original: *Tomie: Revenge.*

Año: 2005

País: Japón.

Duración: 72 minutos.

Dirección: Ataru Oikawa.

Guión: Ataru Oikawa, basado en el cómic de Junji Ito.

Producción: Takeuchi Ken, Shoichi Uemura.

Música: Miyoshi Masaki.

Montaje: Izumi Ishida.

Reparto: Hisako Shirata (Kazue), Minami (Yukiko Fuyuki), Anri Ban (Tomie Kawakami).

Argumento: Una doctora accidentalmente atropella a una chica en una montaña. Al bajarse del automóvil para ver si causó algún daño, la chica atropellada se escapa sin decir palabra. Ella la persigue y en el camino se encuentra con dos locos que tienen a la chica en estado de inconsciencia. Pasado un año, ambas se reencuentran en la clínica donde trabaja la doctora...



Tomie vs. Tomie.

Título original: *Tomie vs. Tomie.*

Año: 2007

País: Japón.

Duración: 86 minutos.

Dirección: Tomohiro Kubo.

Guión: Tomohiro Kubo, basado en el cómic de Junji Ito.

Producción: Yasuhiko Higashi, Kazuaki Kubo.

Fotografía: Yasutaka Nagano.

Música: Takayoshi Tarui.

Montaje: Hiroyuki Yamada.

Reparto: Yû Abiru (Tomie Kawakami), Emiko Matsuoka (Tomie Kawakami).

Argumento: Un hombre joven con un extraño pasado comienza a trabajar en una fábrica, donde atrae la atención amorosa de una mujer misteriosa que lo espía desde las sombras.

Él no siente atracción alguna por Tomie, pero ella comienza a obsesionarse con él. Pronto, se verá envuelto en una feroz batalla entre dos Tomies rivales, ambas inmortales.



Touch

Título original: *Tatchi*.

Año: 2005.

País: Japón

Duración: 116 minutos.

Dirección: Isshin Inudou.

Guión: Yukiko Yamamuro, basado en el cómic de Mitsuru Adachi.

Producción: NTV.

Música: Suguru Matsutani.

Fotografía: Takahiro Tsutai.

Efectos visuales: OLM Digital.

Montaje: Shinichi Fushima.

Reparto: Masami Nagasawa (Minami Asakura), Shota Saitou (Tatsuya Uesugi), Keita Saitou (Kazuya Uesugi), Jun Fubuki (Haruko Uesugi), Seiji Fukushi (Akio Nitta), Rikiya Kurokawa (Shohei Harada), Shinsuke Hiratsuka (Kotaro Matsudaira).

Argumento: Esta película sigue las vidas de Tatsuya y Kazuya Uesugi, dos hermanos gemelos, y su vecina Minami Asakura. Los tres tienen la misma edad y van al mismo instituto. Mientras que Kazuya es un gran estudiante y deportista, Tatsuya es más despreocupado y no muestra verdadero interés por nada. No obstante, ambos están enamorados de Minami, manager del equipo de béisbol del colegio y a la que han prometido llevar al Koushien, el estadio donde se desarrolla la competición nacional de béisbol estudiantil.



Ping Pong

Título original: *Ping Pong*.

Año: 2002.

País: Japón.

Duración: 114 minutos.

Dirección: Fumihiko Sori.

Guión: Kankurou Kurou, basado en el cómic de Taiyou Matsumoto.

Producción: Shinji Ogawa y Sanae Suzuki.

Diseño de producción: Koichi Kanekatsu

Fotografía: Akira Sakoh.

Efectos visuales: Toshinori Takata.

Montaje: Soichi Ueno.

Reparto: Yousuke Kubozuka (Peko), Arata (Smile), Sam Lee (Kong Weng), Shido Nakamura (Dragon), Kouji Ookura (Akuma), Naoto Takenaka (Butterfly Joe), Mari Natsuki (Obaba).

Argumento: Peko y Smile son miembros del club de tenis de su instituto. Aunque son amigos desde la infancia, ambos son muy distintos entre sí tanto en su carácter como en la forma de practicar este deporte. Peko es extrovertido, energético y tiene un estilo de juego agresivo mientras que Smile es silencioso, tranquilo y su juego es defensivo. Tras la participación de los dos amigos en un torneo, ambos se replantearán su modo de juego.



Rough

Título original: *Rough*.

Año: 2006.

País: Japón.

Duración: 106 minutos.

Dirección: Kentaro Otani.

Guión: Arisa Kaneko, basado en el cómic de Mitsuru Adachi.

Producción: Osamu Kubota y Kazunari Yamanaka.

Diseño de producción: Yuji Tsuzuki.

Música: Takayuki Hattori.

Fotografía: Nobuyasu Kita.

Efectos visuales: OLM Digital.

Montaje: Takeshi Imai.

Reparto: Masami Nagasawa (Ami Ninomiya), Mokomichi Hayami (Keisuke Yamato), Tsuyoshi Abe (Hiroki Nakanishi), takuya Ishida (Takeshi Ogata), Mai Takahashi (Reiko Kinoshita), Manami Kurose (Midori Shoji), Yui Ichikawa (Kaori Koyanagi).

Argumento: Keisuke Yamato es un estudiante de bachillerato que se aloja en una residencia mixta donde convive con otros deportistas de alto nivel. Él es nadador de los 100 metros estilo libre y, además de entrenar, pronto conocerá a Ami Ninomiya, una saltadora de trampolín. Entre ambos se establece una relación de amor-odio.



Uzumaki

Título original: *Uzumaki*.

Año: 2000.

País: Japón.

Duración: 90 minutos.

Dirección: Higuchinsky.

Guión: Takao Nitta y Chika Yasuo, basado en el cómic de Junji Ito.

Producción: Sumiji Miyake, Dai Miyazaki.

Diseño de producción: Hiroshi Hayashida.

Música: Tetsuro Kashiuchi, Keiichi Suzuki.

Fotografía: Gen Kobayashi.

Efectos visuales: Tomo'o Haraguchi, Issei Oda.

Reparto: Eriko Hatsune (Kirie Goshima), Fhi Fan (Shuichi Saito), Hinako Saeki (Kyoko Sekino), Keiko Takahashi (Yukie Saito), Ren Osugi (Toshio Saito).

Argumento: Kirie es una joven que vive en el apacible pueblo de Kurouzu, pero algo extraño se esconde detrás de esa tranquilidad. Cuando el padre del mejor amigo de Kirie empieza a obsesionarse con las espirales, ambos jóvenes empiezan a percatarse de que una extraña fuerza se está apoderando del pueblo. Pronto comenzarán las muertes...

